2 PEŁNE WERSJE! NAJLEPSZE GRY NA ŚWIĘTA

DVD · **I-NINJA** · **JETS'N'GUNS**

PRAWIE **3 GB** GENIALNYCH DEM

TYLKO 6,40 ZŁ

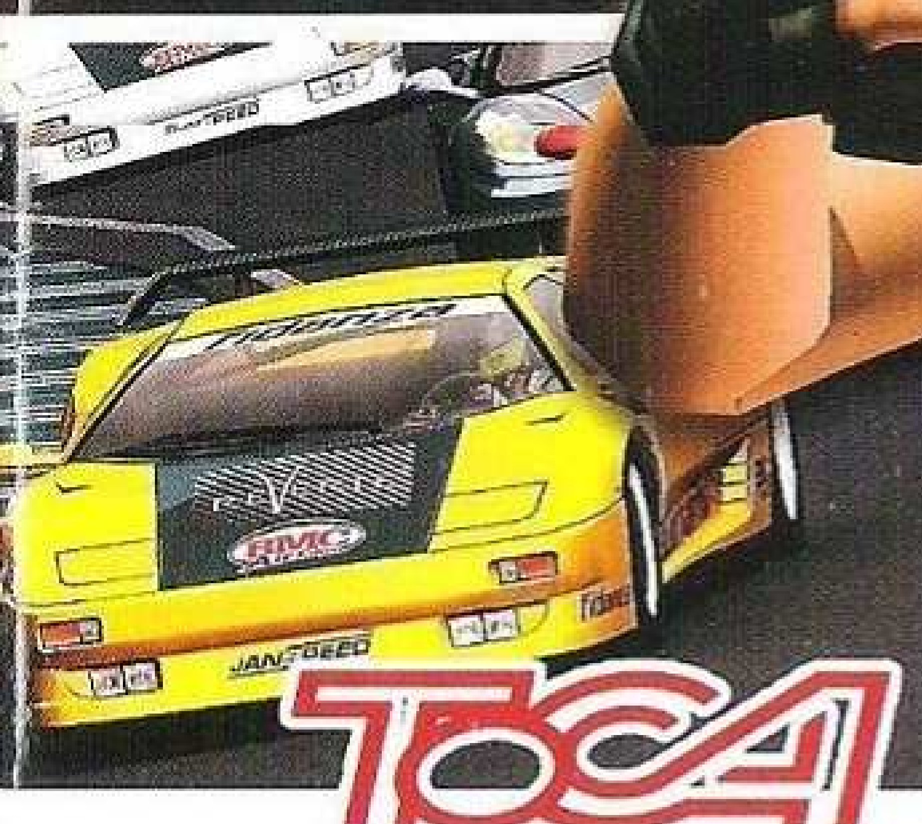
CLICK!

Cena 6,40

Mutacja 1 Nr 01/2006 Cena 6,40 zł (w tym 7% VAT)

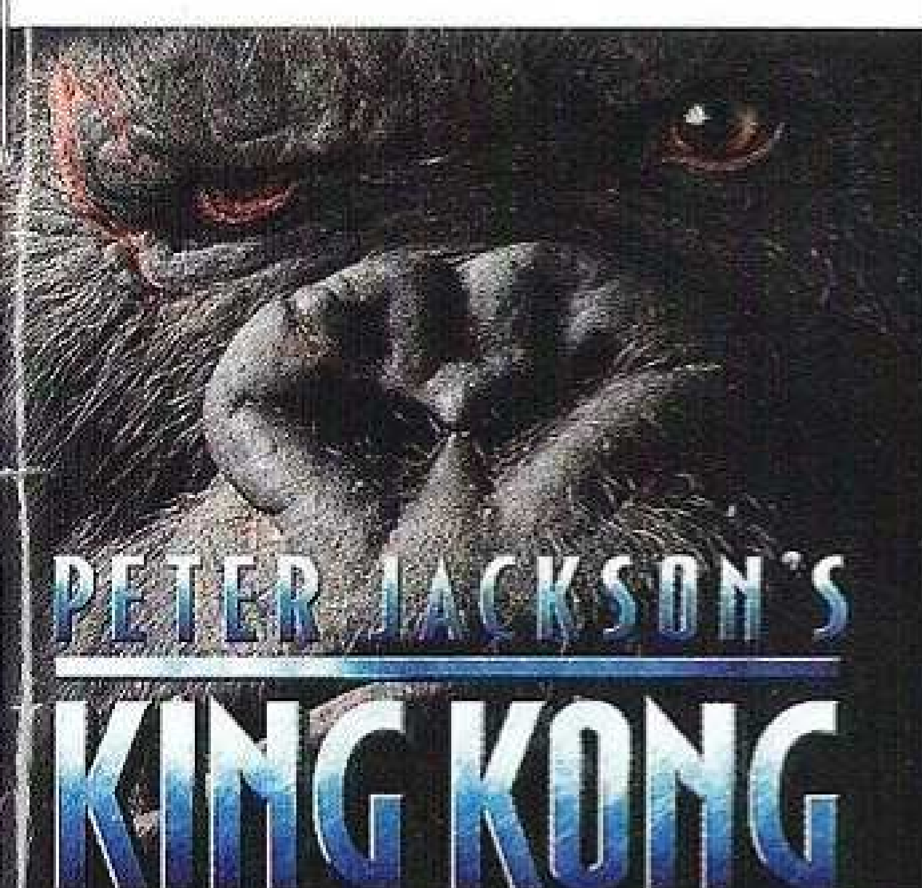
GUN

Twórcy Tony'ego Hawka zrobili GTA... na Dzikim Zachodzie. Recenzja!



TOCA RACE DRIVER 3

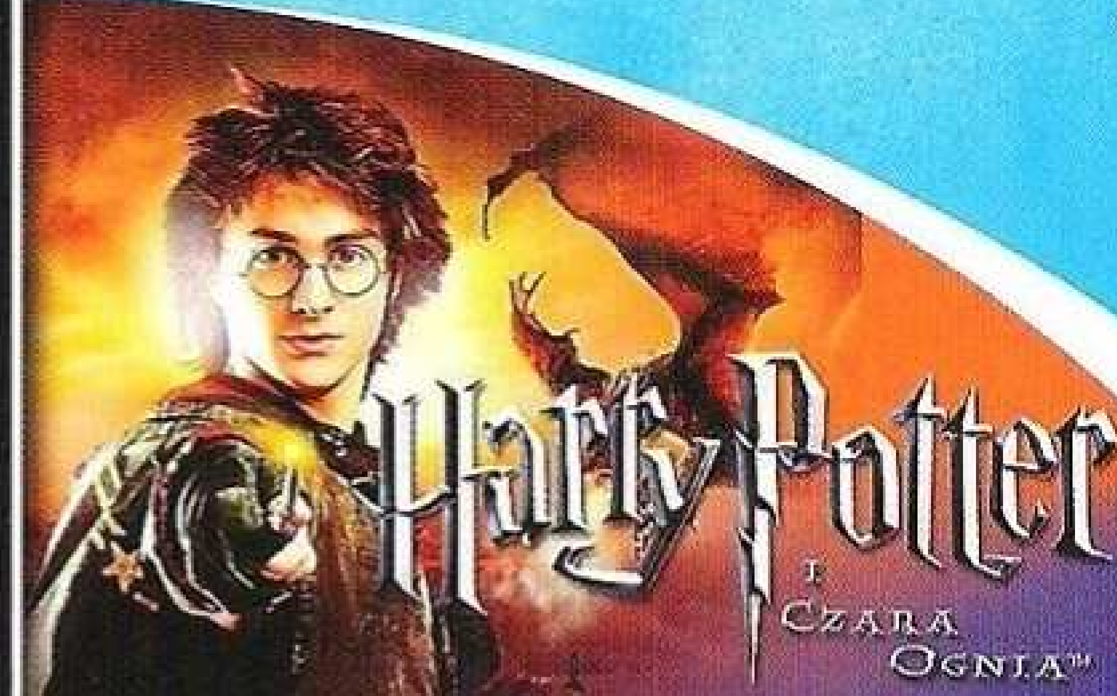
Mamy grywalną wersję... To będzie najlepsza samochodówka na PC!



Wielka małpa rządzi - tak w kinie, jak i na ekranie komputera.

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Graliśmy w nową Larę – panna Croft powróci w WIELKIM stylu!



To najgorętszy okres roku! Recenzujemy m.in. Civilization IV, Need For Speed: Most Wanted, Star Wars: Battlefront II, Harry Potter i Czara Ognia!

INDEX: 351555 ISSN: 1509-0558

w numerze 01/2006

DZIAŁY STAŁE

ZAPOWIEDZI

TEMAT NUMERU

Twórcy serii deskorolkowych gier z Tonym Hawkiem przygotowali produkcję, którą opisać można tylko jako... GTA na Dzikim Zachodzie. Czy w nowym gatunku sprawdzili się równie dobrze jak w sportówkach?

RECENZJE

Najlepsza zręcznościowa samochodówka na PC! Miłośnicy dużych prędkości mają prawdziwe powody do zadowolenia – EA stuningowało tę ścigałę naprawdę dobrze.

Komputerowi stratedzy będą mieli w te święta twardy orzech do zgryzienia – czy grać w Age of Empires III (recenzja w poprzednim numerze), czy w Civilization IV. My stawiamy na...

NIE TYLKO GRY

Dzięki dobremu systemowi audio PeCeta można łatwo zamienić w domowe centrum multimedialnej rozrywki. Podpowiadamy, jaki kupić sprzęt i jak go skonfigurować.


TEMAT NUMERU
Gun s. 26


RECENZJE
NFS: Most Wanted s. 32


RECENZJE
Civilization IV s. 36


PORADNIK
Age of Empires III s. 53

PORADNIK

Pomożemy ci przebrnąć przez najtrudniejsze (i te łatwiejsze również) misje w jednej z najlepszych gier strategicznych wszech czasów.

Hu, hu, ha...

Nie taka zima zła! Chociaż za oknem skandynawski niż, gracze nie narzekają na ujemne temperatury. Końcówka roku to dla nas okres najlepszy – wtedy właśnie wydawcy gier wypuszczają na rynek wszystkie swoje największe produkcje. Było to widać już w poprzednim numerze, a w tym trend ten jest jeszcze wyraźniejszy. Właściwie każda recenzowana na naszych łamach gra to hit, bo na crapy zwyczajnie zabrakło nam miejsca.

Zaczynamy od tematu numeru – tym razem jest to gra **Gun**, która całkiem zasłużenie określana jest mianem „GTA na Dzikim Zachodzie". To najświeższa produkcja twórców gier z Tonym Hawkiem – studio Neversoft poradziło sobie z nowym tematem bardzo dobrze. Sporo ciekawego znajdą też dla siebie fani gier samochodowych – testowaliśmy betę fenomenalnego **TOCA Race Driver 3** (zapamiętaj ten tytuł!), a także recenzujemy najlepszą samochodówkę tego roku, czyli **Need for Speed: Most Wanted**. Kolejna produkcja, która naprawdę nas zachwyciła, to strategia **Civilization IV** – to na taką właśnie Cywilizację czekali fani oryginału. Najlepsza strategia roku? A dlaczegóż by nie?!? A jeśli już mowa o rzeczach „naj", polecamy recenzję gry **Matrix: Path of Neo**. To tytuł, który, również jest „naj" – tyle że inaczej...

Zapraszamy do grania i czytania – tym razem pewnie także i przy wigilijnym stole. Z okazji Bożego Narodzenia życzymy wszystkim czytelnikom Clicka spokojnych, wesołych świąt. No i oczywiście wielu, wielu gier, z grywalnością, grafiką i dźwiękiem na 6... na 2006!

Redakcja

Skuj mnie, mała, byłem niegrzeczny!

Następny Click w sprzedaży już 10 stycznia!

A w nim na pewno*:
– recenzje nowości – w tym m.in. Prince of Persia: Two Thrones (tym razem na pewno!), Crime Life: Gang Wars, Stubbs the Zombie i wiele innych,
– doskonałe pełne wersje gier
oraz wiele innych ciekawych materiałów!

*na pewno – chyba że bubu zrobią nam producenci i dystrybutorzy softu...

KONKURSY


Creative HS-600

I-Ninja

PEŁNA WERSJA



Jeśli lubisz platformówki, na PeCetach nie masz zbyt wielu okazji, by poskakać po podestach (i głowach przeciwników). Na szczęście nawet na blaszaku pojawiają się od czasu do czasu porządne produkcje należące do tego gatunku, a zamieszczony na naszych płytach I-Ninja to jeden z najlepszych jego przedstawicieli. **Elementy platformowe zrealizowane są równie dobrze jak w klasycznych grach Mario 64 czy Gex 3D**, do tego zaś programiści ze studia Argonaut dodali **rozbudowany system walki** z przeciwnikami oraz szereg minigierek, dzięki którym gra przez cały czas jest różnorodna. Zobacz, czy drzemie w tobie moc ninja!

Jets'n'Guns

PEŁNA WERSJA



Jets'n'Guns to, podobnie jak I-Ninja, przedstawiciel gatunku słabo reprezentowanego na PC. Tym razem chodzi jednak o kosmiczne scrollowane strzelanki – niegdyś gry bardzo popularne, dziś zastąpione przez FPS-y i RTS-y. **Jets'n'Guns to jednak oldschool w nowym wydaniu** – grafika stoi na wysokim poziomie, a mechanizmy rozgrywki są dużo bardziej złożone niż tylko proste „leć i strzelaj".

Polską instrukcję do gry znajdziesz na płycie **CD2/DVD**

Zawartość płyt CLICK! 01/2006

CD1
- **Pełna wersja:** I-Ninja
- **Program:** Forceware v81.95
- **Film:** Ghost Recon Advanced Warfighter
- **Tapety:** Civilization IV, Gun, Need For Speed: Most Wanted, Peter Jackson's King Kong, Star Wars: Battlefront II, World of Warcraft: The Burning Crusade
- **Wersja demo:** Harry Potter and the Goblet of Fire
- **Freeware:** Super Mario 3: Mario Forever

CD2
- **Pełna wersja:** Jets'n'Guns

NA DVD PONADTO
- **Wersje demo:** Asterix & Obelix XXL 2: Mission: Las Vegum, Civilization IV, Diplomacy, Need For Speed: Most Wanted, Voyage: Inspired by Jules Verne, Super Taxi Driver 2006, The Chronicles of Narnia, The Suffering: Ties That Bind, Three Musketeers, TOCA Race Driver 3, X-Men Legends 2

Jeśli coś nie działa

Wszystkie gry zamieszczone na naszych CD zostały sprawdzone przed wysłaniem do tłoczni. Mimo to nie możemy zagwarantować prawidłowego działania programów na wszystkich konfiguracjach komputerowych.

Problemy z uruchomieniem gier są zazwyczaj związane z nieprawidłową konfiguracją PC lub niepoprawnym działaniem sterowników karty graficznej lub DirectX.

Przypominamy, że biblioteki DirtectX muszą być zawsze instalowane jako ostatnie. Wskazana jest też ich reinstalacja po wgraniu nowych sterowników karty graficznej.

Wiele problemów może rozwiązać instalacja najnowszych wersji sterowników do kart graficznych, jednak w wypadku starszych modeli jest to często niezalecane! Przed instalacją sprawdź, które wersje plików są wskazane dla twojej karty!

By upewnić się, czy problemy związane są z wadliwym tłoczeniem płyty, czy z niewłaściwą konfiguracją komputera, sprawdź działanie gry na innej maszynie (np. u kolegi).

Jeśli problemów nie udaje się rozwiązać i powtarzają się one na więcej niż jednym komputerze, dzwoń:

(0-71) 341-20-83 wew. 100
w dni powszednie od 11.00 do 15.00.

Reklamacje pocztą prosimy wysyłać na adres:

Wydawnictwo Bauer
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

koniecznie z dopiskiem:
„REKLAMACJA CLICK!"

Lina z hakiem przydaje się przy zagadkach i eksploracji pradawnych świątyń.

Jędrna, gibka i okrągła – faceci kochają Larę Croft. Po Tomb Raider: Legend będą ją kochali jeszcze bardziej, nawet mimo tego, że krągłości w tej części sagi jest jakby odrobinę mniej...

W nowym wydaniu Lara Croft jest bardziej... wysportowana.

LARA CROFT TOMB RAIDER LEGEND

Łatwo opisać to, co stało się z serią Tomb Raider – **im bardziej rósł biust panny Croft w kolejnych częściach, tym mniejsza była popularność** pani archeolog wśród graczy. Dlatego też drugi raz w życiu – po Pameli Anderson – ucieszyłem się z tego, że pewną panią poddano operacji... zmniejszenia biustu. To bowiem daje nadzieję, że grywalność w Tomb Raider: Legend... bryknie, jak należy.

Wymiana melonów na brzoskwinie to nie jedyna rzecz, która Larze wyjść może na dobre. Core Design, studio odpowiedzialne za wcześniejsze części serii Tomb Raider (w tym także za katastrofalne Angel of Darkness), poszło w odstawkę, a **prace nad Legend powierzono Crystal Dynamics**, Amerykanom, którzy stworzyli m.in. Gexa, multum gier z serii Soul Reaver/Legacy of Kain, ostatnio zaś zaskakująco porządny Project: Snowblind. Co więcej, **do zespołu włączony został Toby Gard, twórca najpierwszejszego Tomb Raidera.**

To wszystko uważny czytelnik Clicka wie jednak od dawna. **Mamy jednak nowe wieści** – mieliśmy okazję spędzić nieco czasu z grywalną wersją dwóch poziomów (Peru i Boliwia), a przy okazji porozmawiać z ekipą Crystal Dynamics. Wieści te są nie tylko nowe, ale także dobre. **Nowa Lara zapowiada się bardzo ciekawie... choć mało oryginalnie.**

Dlaczego? Specjaliści od marketingu mogą nas czarować, jak i ile chcą, ale zobaczy to chyba każdy, kto będzie miał okazję porównać obie produkcje – Tomb Raider: Legend to po prostu Prince of Persia z Larą Croft w roli głównej. Taka sama wielkość postaci, niemal identyczny system sterowania, podobny sposób konstruowania (i prezentowania) poziomów, które stają się przestrzennymi logiczno-zręcznościowymi zagadkami. Nawet **hak dodany do ekwipunku Lary pechowo „pokrywa się" z nową bronią Mrocznego Księcia z Dwóch Tronów.** Nie jest to wcale zła rzecz, Prince of Persia to przecież w swoim gatunku najlepszy wzór do naśladowania. Ale za to nam płacą, byśmy się czepiali.

Przygody Księcia Persji to nie jedyne źródło, z którego czerpali programiści z Crystal Dynamics. **Z konsolowej gry God of War zapożyczono interaktywne sekwencje animowane, coś, czego wcześniej w Tomb Raiderze nie było.** Jak to działa? W określonych momentach gry pojawiają się filmiki, w których w odpowiednich momentach należy wcisnąć klawisz widoczny na ekranie. To prosty mechanizm, który sprawdza się dlatego, że wykonano go bezbłędnie. Gracz ingeruje dokładnie wtedy, kiedy animacja na ekranie przedstawia sytuację, w której Lara rzeczywiście musi coś zrobić, a klawisz, który trzeba wtedy wcisnąć, wybrany jest nie losowo, a jak najbardziej sensownie (np. klawisz skoku, gdy Lara ma w animacji podskoczyć).

To, co musi się podobać, to rezygnacja z wcześniejszego, klockowa-



Magiczna kulo, powiedz przecie, kto ma największe balony na świecie. Co?! Ewa Sonnet?!



W ramach odnowy biologicznej Lara postanowiła skorzystać z solarium...



Po niepowodzeniu Angel of Darkness Lara znalazła się w dołku.

tego systemu sterowania, w którym Lara poruszała się po sztywnej siatce punktów, jej kroki zawsze miały tę samą długość, obracała się zawsze o ten sam kąt. Teraz gracze mają pełną kontrolę, co wpływa na płynność ruchów najpiękniejszej panny wśród archeologów. Sprawny gracz, podobnie jak w Prince of Persia, bez zatrzymywania się, bez wymierzania długości i kierunku skoków może przemierzyć spory kawałek poziomu – oczywiście pod warunkiem, że wie, co robi.

Duże wrażenie w Tomb Raider: Legend robi sposób zaprojektowania zagadek. Zespół Crystal Dynamics postawił na powrót do korzeni, Lara eksploruje więc głównie pradawne, zapomniane budowle (a nie ulice Paryża, jak w Angel of Darkness). Jednocześnie zaś programiści skorzystali z branżowych nowinek technicznych, w tym przypadku z realistycznego modelu fizyki. **Dużo jest więc zagadek, które uwzględniają odkryte przez dziadka Newtona zasady dynamiki**, gdy np. trzeba wyrzucić w górę ciężką skrzynię, korzystając z naturalnej równowagi – wywróconego pnia drzewa. Dzięki temu **łamigłówki będą w Legend dużo ciekawsze niż w poprzednich częściach serii**, w których sprowadzały się głównie do wciskania zapadni czy odnajdywania kluczy.

Model fizyki ma zastosowanie również podczas walki. Czasem ją ułatwia, gdy np. spuszczasz z góry lawinę kamieni na niczego niepodejrzewających przeciwników w poziomie Boliwia, czasem zaś sprawia, że potyczki po prostu lepiej wyglądają – duża część elementów występujących w lokacji jest „niszczalna". **Starcia z przeciwnikami (głównie humanoidalnymi) mają stanowić około 30-40 procent gry**, a programiści z Crystal Dynamics wyraźnie podkreślają, że zamiast na strzelaninach, akcent kładą na eksploracji podziemi i rozwiązywaniu zagadek. I dobrze, bo Lara to przecież archeolog, a nie terminator-zabójca. Mimo to system walki został rozbudowany, **pojawią się w nim spowolnienia czasu i specjalne kombosy,** przydatne w pojedynkach z większą liczbą przeciwników.

Czas, jaki spędziliśmy z grywalnym kodem gry, pozwolił też zwrócić uwagę na kilka szczegółów dobrze wpływających na grywalność. Cały ekwipunek Lary jest widoczny „na niej", również wybieranie poszczególnych jego elementów (np. broni) też odbywa się „w grze", a nie na ekranie inwentarza. **Dużo graficznych smaczków w subtelny sposób służy pomocą** – np. przedmioty, które możesz złapać hakiem, mają metaliczną poświatę, a podczas nurkowania promienie światła wskazują miejsca, w których możesz wynurzyć się, by zaczerpnąć powietrza. W tej akurat produkcji w szczegółach tkwi nie diabeł, a całkiem utalentowana ekipa programistów.

Aha – poza nowymi, dobrymi wieściami są też trochę starsze, złe. **Do Ameryki Południowej, zachodniej Afryki i w Himalaje wybierzemy się wraz z Larą dopiero w okolicach maja przyszłego roku.** Trudno mówić o miesiącu miodowym w przypadku wycieczki z panną, z którą fikaliśmy pierwszy raz już dziewięć lat temu, ale zapewniam – Lara Croft znów sprawi, że serduszko mocniej ci zabije.

Tomb Raider: Legend to po prostu Prince of Persia z Larą Croft w roli głównej. Nie jest to wcale zła rzecz.

Tomb Raider: Legend

Producent:	Dystrybutor PL:
Crystal Dynamics	Cenega

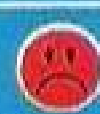
http://www.tombraider.com/

Premiera: maj 2006

Gatunek: akcja



płynny system sterowania • pomysłowy sposób zaprojektowania poziomów i zagadek • graficzne smaczki ułatwiające zabawę



dużo zapożyczeń z innych hitowych produkcji • pokazano tylko dwa poziomy, a data premiery jest już dość blisko

Tomb Raider: Legend może zaskoczyć zarówno fanów serii, jak i sceptyków. Nawet mimo tego, że efekt ten zostanie osiągnięty dzięki wyraźnym... „zapożyczeniom".

Autor: Foch77

World of Warcraft: The Burning Crusade

Po zjedzeniu wigilijnego karpia zaczęły mu świecić oczy...

Po sukcesie gry wszyscy twórcy WoW-a zafundowali sobie takie wille

Jeśli pojęcia instance, raid dungeon czy cooldown nie są ci obce, wiesz, że tę zapowiedź będziesz czytał z szerokim uśmiechem. Blizzard szykuje oficjalny dodatek do World of Warcraft!

Choć od debiutu World of Warcraft minął ponad rok, gra ta wciąż cieszy się popularnością, jakiej nie zdobył żaden inny tytuł w czasie tych kilkunastu miesięcy. **To prawdziwy fenomen w branży gier komputerowych**, który – jeśli dalej tak pójdzie – przyćmi liczbą sprzedanych egzemplarzy nawet The Sims.

World of Warcraft to zresztą maszynka do robienia pieniędzy, jakich mało – gracze nie tylko płacą za samą grę, ale i za abonament umożliwiający łączenie się z serwerami. Daje to zyski wystarczająco duże, by Blizzard mógł sobie pozwolić na wprowadzanie poważnych, darmowych modyfikacji (w postaci kolejnych sporych łatek czy dodatku Battlegrounds). No ale **jeśli można zarobić jeszcze więcej, czemu z tego nie skorzystać? Stąd pomysł na The Burning Crusade.**

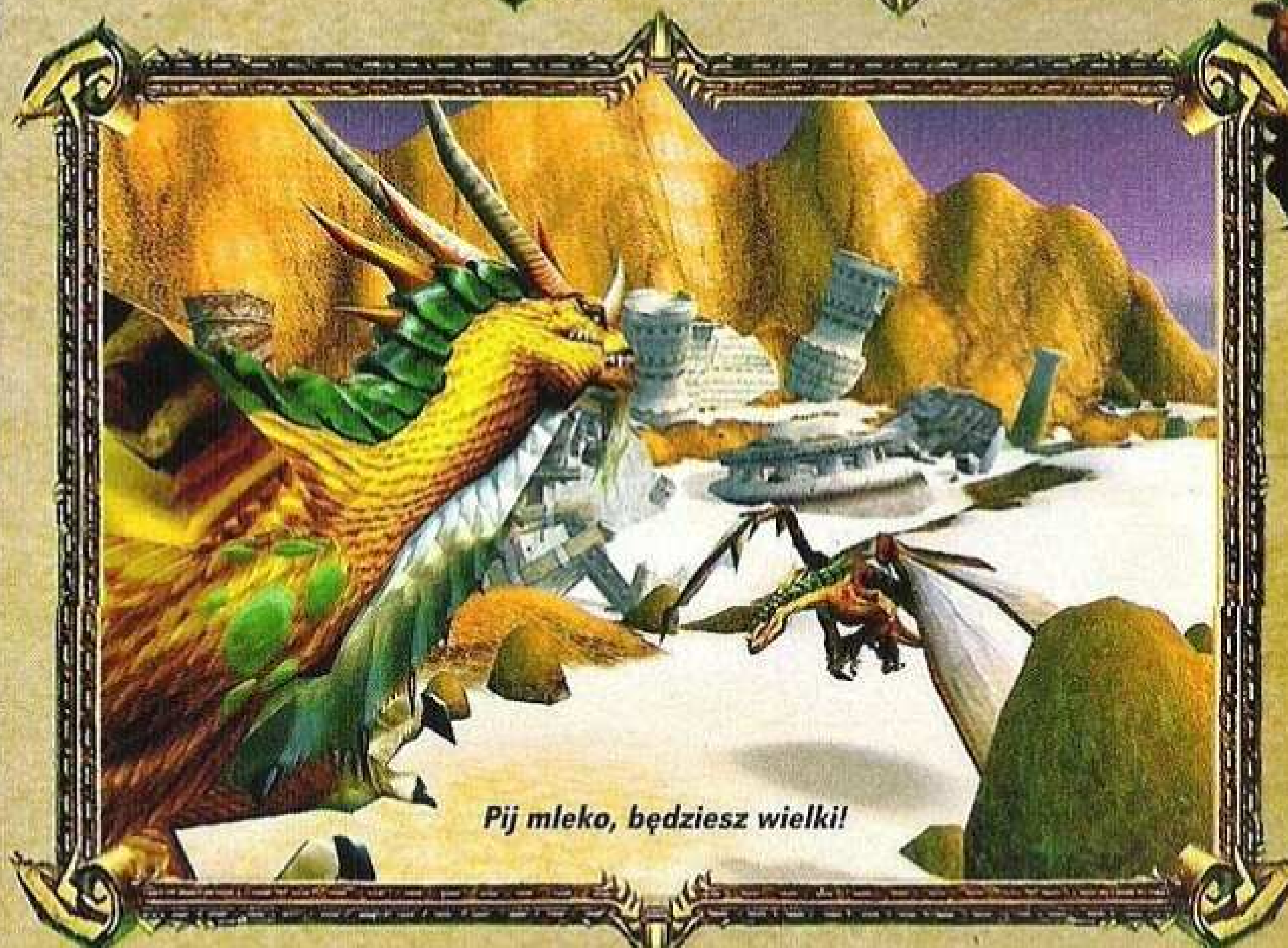
Będzie to dodatek, który najwięcej frajdy sprawi tym, którzy śledzą fabularne zawiłości Warcrafta i dużo grali nie tylko w WoW-a, ale i we wcześniejsze gry strategiczne z tego uniwersum. Pojawią się więc w nim postacie ważne w świecie Warcraft (np. Medihv), a także rasy i lokacje znane weteranom sagi. Jakie dokładnie?

The Burning Crusade wprowadzi nowe rasy dla Przymierza i Hordy, spośród których, jak na razie, potwierdzono tylko jedną. Będą to Blood Elves, Krwawe Elfy, mogące wcielić się między innymi w priesta, warlocka, warriora i mage'a. Warto wspomnieć, że Blizzard nie zapowiedział żadnych nowych klas postaci, a jedynie jedną dodatkową profesję (jewelcraft – jubiler). Zmiany w tworzeniu i rozwijaniu postaci obejmą również zmodyfikowany system talentów (specjalnych umiejętności), a także możliwość osiągnięcia nawet 70. poziomu doświadczenia (dotychczasowy limit ustalony był na 60.).

Silniejsze postacie wymagają także większych wyzwań, więc i tych oczywiście nie zabraknie. **Gracze otrzymają do eksploracji zupełnie nowy, gigantyczny kontynent o nazwie The Outlands**, wypełniony pozostałościami po dawnej cywilizacji orków. Będzie on przeznaczony głównie dla bohaterów na najwyższym poziomie doświadczenia (będą tam np. lochy typu instance, przygotowane wyłącznie dla graczy, którzy na karcie postaci mają wpisany 70. level).

Dodatek sprawi najwięcej frajdy tym, którzy śledzą fabularne zawiłości Warcrafta, grali nie tylko w WoW-a, ale i we wcześniejsze gry strategiczne.

Premiera dodatku ucieszy nie tylko tych, którzy zdecydują się kupić dodatek, ale również i pozostałych graczy tworzących społeczność World of Warcraft. Dlaczego? Otóż kilka elementów wprowadzonych w dodatku zmieni również podstawowy świat gry. Ciekawie zapowiadają się np. Caverns of Time w Tanaris, które umożliwią przeniesienie się w sam środek kilku najciekawszych zdarzeń w historii Warcraftowego uniwersum – np. bitwy na górze Hyjal.


Pij mleko, będziesz wielki!

The Burning Crusade doda również nowe pole bitwy – także dostępne dla wszystkich – do zabawy w Battlegroundsach. Będzie ono nosiło nazwę Hellfire Peninsula i ma być przeznaczone dla graczy znajdujących się między 54. a 70. poziomem doświadczenia – fani serii na pewno rozpoznali, że bitwa ta będzie nawiązywać do jednej z misji z dodatku do gry Warcraft II.

Pierwszy oficjalny, płatny dodatek do WoW-a będzie także zawierał dziesiątki nowych przedmiotów i broni. Możliwości oferowane przez część z nich będzie można dodatkowo rozwijać poprzez umieszczanie w nich magicznych klejnotów – podobnie jak w jednej z wcześniejszych gier Blizzarda, kultowym Diablo II. Poza przedmiotami pojawią się również nowe „mounty", czyli zwierzaki, na których mogą poruszać się gracze. Jednym z nich będzie Nether Dragon, dostępny po wykonaniu jednego z questów przeznaczonych dla postaci na 70. poziomie.

Dobrych wieści jest więc trochę, ale nad wszystkim wisi jedna bardzo zła wiadomość. **Blizzard zapowiedział, że The Burning Crusade pojawi się nie wcześniej niż na Boże Narodzenie 2006 roku.** Dlaczego na wszystko, co dobre, trzeba czekać?


Miss Elfów 2006!

Autor: Foch77

World of Warcraft: The Burning Crusade

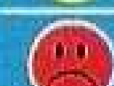
Producent:	Dystrybutor PL:
Blizzard	CD Projekt

http://www.worldofwarcraft.com/

Premiera: grudzień 2006

Gatunek: MMORPG

 nowy, wielki kontynent • limit poziomu doświadczenia podniesiony do 70 • Blood Elves

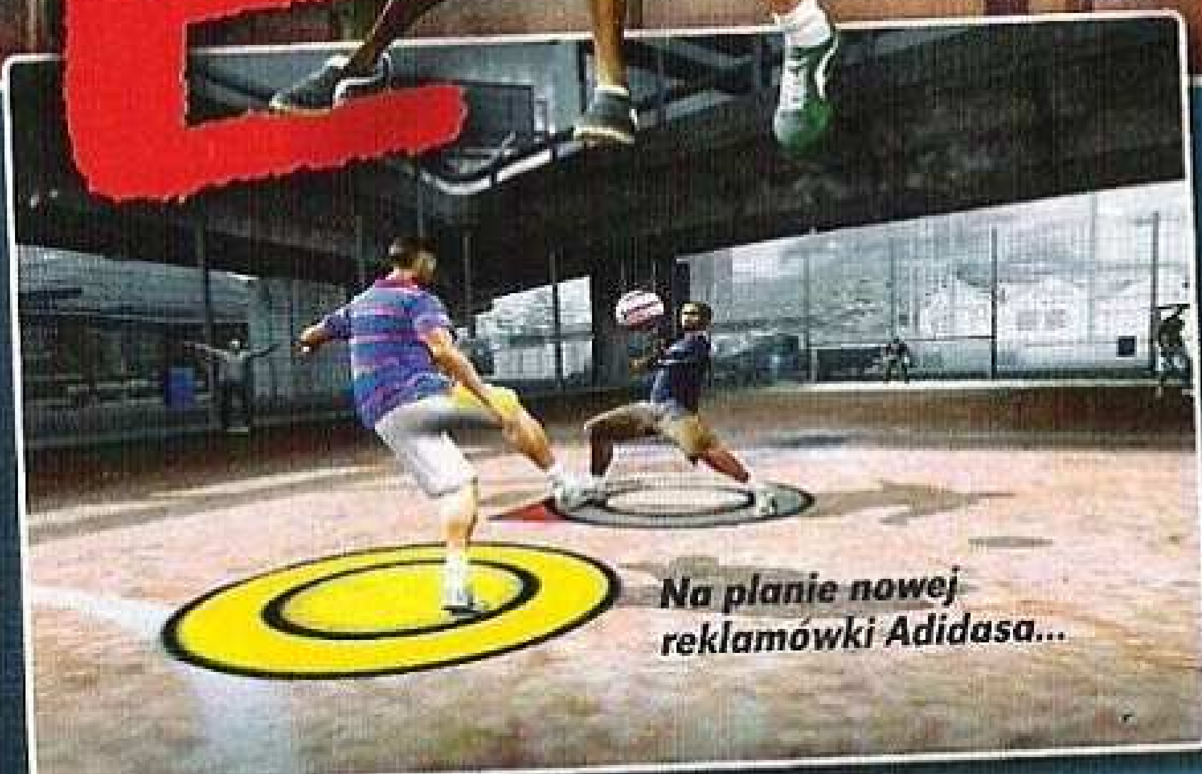
 cały rok do premiery :-(

Jeśli Blizzard był w stanie stworzyć taką grę jak World of Warcraft, na pewno nie zawiedzie, wydając pierwszy przeznaczony do niej dodatek. Tylko czemu do premiery jest jeszcze tyle czasu?

Ciąg dalszy natłoku gier piłkarskich. Tym razem czas na uliczny soccer!

FIFA Street 2

Któż z nas nie grał choć raz w gałę na betonowym boisku? Jeśli zatęskniłeś za tą szybką i bezpardonową odmianą piłki nożnej, będziesz mógł sobie ją przypomnieć na wirtualnych ulicach w grze FIFA Street 2. Ta **kontynuacja dostępnej tylko na konsolach efektownej sportówki od EA Sports BIG trafi także na PC.**



Na planie nowej reklamówki Adidasa...

Czym się różni „betonowa" odmiana futbolu od gały rozgrywanej na trawie? Przede wszystkim wielkością boiska i liczbą zawodników biorących udział w grze, których jest w drużynie nie jedenastu, a czterech. Ponadto uliczny soccer charakteryzuje się znikomą liczbą zasad – nie ma tu sędziego, więc nie gwiżdże się fauli czy spalonych – a dzięki temu gra jest znacznie szybsza od futbolu rozgrywanego *na trawie*. **Głównym zadaniem piłkarzy jest, rzecz jasna, strzelanie goli, ale również ogrywanie rywali za pomocą karkołomnych trików.**



Lewa, prawa, prawa, lewa...

W trybie kariery będziesz rozgrywał turnieje, szkolił drużynę, a nawet przejmował piłkarzy z przeciwnych zespołów.

Nowością w tej części gry będą tzw. Beat Battle, czyli pojedynki jeden na jednego. EA Sports BIG nie zdradziło jeszcze, jak dokładnie będą one wyglądać, ale podejrzewamy, że w spowolnionym czasie (jak w bullet-time'ie) będziesz próbował odebrać piłkę przeciwnikowi – lub przejść jego obronę – wykonując różne efektowne sztuczki. **Gdy wystarczająco ośmieszysz rywala, będziesz mógł skorzystać z Gamebreakera, czyli zagrywki składającej się z najbardziej efektownych trików, zakończonej strzałem na bramkę, którego nie da się obronić.** Przyda się joypad, bo – tak jak w wersjach konsolowych – wszystkie sztuczki najłatwiej będzie wykonać kombinacjami podstawowych przycisków pada i jego lewej gałki.

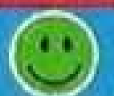
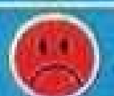
Mecze w FIFA Street 2 rozegrasz w zróżnicowanych miejscach, takich jak londyńskie Westway Leisure Centre czy skąpane w słońcu plaże w Brazylii. **Spotkasz na nich świecące największym blaskiem gwiazdy światowego futbolu: Ronaldinho, Zinedine'a Zidane'a, Samuela Eto'o, Roberto Carlosa czy Wayne'a Rooney'a.** Poza znanymi na całym świecie piłkarzami trafisz na młode wilki piłki nożnej. Łącznie w FIFA Street 2 będzie ponad trzystu zawodników pogrupowanych w dwudziestu drużynach narodowych.

Głównym trybem zabawy będzie kariera, w trakcie której będziesz rozgrywał turnieje, szkolił drużynę, a nawet przejmował piłkarzy z przeciwnych zespołów. **Ciekawą sprawą ma być edytor, za pomocą którego będziesz mógł nie tylko określić wygląd zawodników (fryzury, buty, akcesoria), ale i stworzyć własne boiska.** Kolejne plusy FIFA Street 2 to poprawiona grafika oraz – jak zwykle w grach EA – licencjonowana ścieżka dźwiękowa dobrana do piłkarskich zmagań w wydaniu ulicznym.

FIFA Street 2 to coś nowego dla wielbicieli wirtualnych piłek nożnych. Jeśli znudziłeś się zielonym kolorem murawy, będziesz mógł zagrać w gałę na zagraconych podwórkach, szkolnych boiskach czy żółciutkich plażach. Na dodatek w towarzystwie znakomitych piłkarzy!

Tylko uważać na kamerę!

FIFA Street 2

Producent:	Dystrybutor PL:
EA Sports BIG	EA Polska
http://www.fifastreet2.com/	
Premiera: kwiecień 2006	
Gatunek: sportowa	
	na PC to prawdziwy powiew świeżości • licencjonowany soundtrack • autentyczni piłkarze
	znów FIFA...

FIFA jest już prawie wszędzie. W przyszłym roku trafi na betonowe boiska, na których rozegrasz efektowne mecze. Czy uliczny futbol okaże się lepszy od tradycyjnego?

Autor: Artur „Roland" Dąbrowski

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Nadchodzi kontynuacja najtrudniejszej gry we wszechświecie. I będzie ona jeszcze trudniejsza...



I jak my wylądujemy na takiej małej planetce?

Pierwsza część Galactic Civilizations wywołała spore zamieszanie. Bo czy w XXI wieku jest jeszcze miejsce na strategie turowe, w których z lupą w ręku zarządzasz dziesiątkami systemów planetarnych przedstawionych w formie różnokolorowych kropek i tysiącami statków kosmicznych ukazanych w jednym kwadratowym modeliku 2D? Oceny gry wahały się od najniższych do najwyższych, a całą sprawę rozsądził rynek – **okazało się, że znaleźli się szaleńcy... fani tego typu gier.** To właśnie głównie z myślą o nich studio Stardock przygotowuje Galactic Civilizations II: Dread Lords.



Arkusz kalkulacyjny Gal Civ II...



...spodobał się w całej galaktyce!

W odróżnieniu od pierwszej części Galactic Civilizations, Dread Lords zawierać będzie **fabularną kampanię z licznymi, zaplanowanymi przez twórców zwrotami akcji.** Pokierujesz w niej jedną z ośmiu kosmicznych nacji, każda zaś będzie różnić się od pozostałych mocnymi i słabymi stronami, wymuszając na graczach stosowanie odmiennych taktyk. Wymyślona przez twórców **fabuła ma być nieliniowa i zawierać liczne alternatywne zakończenia.** Ciekawie zapowiada się to, że porażka w jednej z misji nie będzie oznaczała końca gry, ale będzie miała wpływ na dalsze jej losy i sam finał.

Poziom trudności może odstraszyć część graczy, ale najwięksi fani kosmicznych strategii będą wniebowzięci.

Uniwersum, w którym będzie toczyć się gra, składa się z setek planet. Nowością w Dread Lords ma być losowe generowanie warunków panujących na ich powierzchni. Będzie 30 różnych klas planet (gazowe giganty, lodowe, możliwe do zamieszkania itp.), ale niezależnie od tego podziału na każdej z nich komputer wygeneruje inny klimat. Kolejna ważna zmiana – **w Galactic Civilizations II nie będziesz już zajmować całych systemów gwiezdnych od razu, ale pojedyncze planety.**

W sferze grafiki i rozgrywki wprowadzono wiele zmian, które mogą grze wyjść tylko na dobre. Przede wszystkim poprawiono silnik graficzny. Galactic Civilization miał wygląd, ale i wymagania, niczym z połowy lat 90. XX wieku. W Dread Lords tymczasem nie zagrasz już, jeśli masz kartę graficzną gorszą niż GeForce 2. **Modele statków i planet są teraz trójwymiarowe** i w tej nowej wersji wyglądają całkiem porządnie. Przy okazji – interesująco rozwiązano kwestię floty i okrętów. Możliwości grupowania jednostek będą ograniczone prestiżem gracza – bardziej doświadczeni dowódcy będą mogli kierować większymi formacjami.



Master of Orion

Pierwowzór Galactic Civilizations, wydany w 1993 roku przez firmę Microprose. To gra wyznaczyła cechy typowe dla całego gatunku – to ograniczona do minimum grafika (jak widać na screenie) i reguły bardziej złożone od prawa karnego w Mozambiku.

Choć na mapie strategicznej kosmiczne floty nadal będą przedstawione w postaci miniaturek, podczas walki okręty będą pokazane już dużo bardziej szczegółowo. **Wygląd statków będzie natomiast zależał już całkowicie od gracza,** to ty zdecydujesz, z jakich modułów stworzyć okręt, a nawet jak go pomalować! Możliwe więc, że w rozgrywkach sieciowych nikt nie będzie dysponował takimi klasami okrętów bojowych i transportowych jak ty.

Kiedy już mowa o jednostkach – w grze pojawią się nowe typy baz gwiezdnych z dodatkowymi możliwościami ich rozwoju. **Bardziej rozbudowane będą również walki i to zarówno pod względem dostępnych opcji strategicznych** (pojawią się trzy różne rodzaje prowadzenia ataku i obrony), **jak i oprawy graficznej** (dzięki nowemu silniczkowi wybuchy i wystrzały będą dużo bardziej efektowne).

GC II wreszcie „wygląda"!

Inteligencja komputerowego przeciwnika w pierwszej części stała na bardzo wysokim poziomie – Galactic Civilizations była jedną z najtrudniejszych strategii ostatnich lat. **W Dread Lords pojawi się nowy, jeszcze lepszy system AI, co może oznaczać tylko jedno: druga część będzie jeszcze trudniejsza!** To na pewno dodatkowo pomniejszy liczbę potencjalnych graczy, ale fani kosmicznych strategii turowych będą wniebowzięci (*przez kosmitów? – Rednacz*).

Galactic Civilizations II: Dread Lords

Producent:	Dystrybutor PL:
Stardock	brak

http://www.galciv2.com/

Premiera: I kwartał 2006

Gatunek: strategia turowa

+ poprawiona grafika • nowe opcje strategiczne • przemyślana i nieliniowa kampania
- może się okazać zbyt trudna

To raczej produkcja tylko dla fanów gatunku, ale niemal na pewno dostaną oni znakomitą grę, która zajmie ich na wiele lat... świetlnych?!?

Autor: Martin

Choć to action RPG, będzie można przejmować kontrolę nad działkami, jak w FPS-ach.

Tego jeszcze nie grali – Diablo w realiach II wojny światowej?!!?

II wojna światowa to wciąż atrakcyjny temat dla gier komputerowych. Dobrze, kiedy ich treścią jest jednak coś więcej niż tylko bezmyślne strzelanie do wroga...

Battle Borne's COMBAT ELITE
WWII PARATROOPERS

Właśnie dlatego ekipa ze studia Batttle Borne postanowiła najpierw pogłębić swoją wiedzę, dokładnie studiując podręczniki historii. Potrzebowali pewności, że nie wciskają ludziom kitu, który wielokrotnie sprzedawano wcześniej. Tak więc uzbrojeni w książki, zdjęcia i filmy dokumentalne przystąpili do pracy nad Combat Elite: WWII Paratroopers. Efekt tego taki, że **w grze znajdą się pieczołowicie odwzorowane repliki mundurów, karabinów, pistoletów, granatów i innych elementów ekwipunku.** I co najważniejsze: 40 misji odtworzono na podstawie zapisków z przebiegu prawdziwych działań wojsk aliantów na tyłach wroga. To tym bardziej zaskakujące, że sama gra nie jest wcale złożoną strategią, ani nawet realistycznym FPS-em.

Jaki gatunek reprezentuje Combat Elite: WWII Paratroopers? **To pełnokrwisty... action RPG.** W grze wcielisz się w rolę żołnierza jednej z czterech specjalności. Możesz zostać saperem, operatorem dział ciężkich, szpiegiem lub snajperem. **Przygodę rozpoczniesz w początkowej fazie operacji Overlord jako zwyczajny szeregowiec,** który będzie musiał wykazać się przede wszystkim sprawnością myślenia i działania. Za każdą wykonaną misję czeka cię nagroda w postaci medalu i sporej liczby punktów doświadczenia, dzięki którym rozwiniesz umiejętności swojego żołnierza.

Rzadko kiedy możemy zagrać na PC w grę action RPG, której akcja nie toczy się w krainie fantasy.

Wspomnianych 40 misji można podzielić na 4 kategorie: patrol, eliminacja wskazanego wroga lub obiektu, obrona pozycji przed zmasowanym atakiem i zdobywanie strategicznych dla operacji pozycji. Na wszystkich etapach towarzyszyć ci będzie grupa kompanów. **Na szczęście nie będą oni jedynie wizualnym dodatkiem, a sprawnie działającymi, dobrze zorientowanymi w polu bitwy żołnierzami.** Każdy specjalista będzie wykonywać powierzone mu zadania, a jeżeli zajdzie taka potrzeba, wspomoże ogniem i poratuje apteczką w dramatycznej sytuacji.



Franz, znowu to samo...

Combat Elite: WWII Paratroopers będzie wykorzystywał silnik graficzny sprawdzony w doskonałej konsolowej grze RPG zatytułowanej Baldur's Gate: Dark Alliance. Nie ma obawy, że oprawie wizualnej czegoś zabraknie. Na udostępnionych przez twórców filmikach **widać efektowne pożary, trupy ścielące się gęsto, krew tryskającą z ran, wraki samochodów, dziury po pociskach w murach i naturalnie animowane postacie.** Co więcej, pogoda się zmienia: raz słoneczko rozświetla wąskie uliczki, a innym razem deszczyk spływa rynnami z dachów.

Przy okazji warto wspomnieć o kamerze, która będzie ukazywała akcję podobnie jak w Diablo II czy Dungeon Siege. Da to znacznie szerszy ogląd sytuacji i w rezultacie pozwoli na szybsze reagowanie na zagrożenia. **Ciekawe, jak ten sposób obrazowania akcji sprawdzi się w trybie split screen, a na razie to jedyna zapowiedziana metoda na grę z drugim graczem.**

Combat Elite z pewnością będzie się wyróżniał spośród innych gier traktujących o II wojnie światowej. Rzadko kiedy mamy okazję zagrać na PC w grę action RPG, tym bardziej taką, której akcja nie jest osadzona w jakiejś krainie fantasy. Pomysł jest na pewno ciekawy, a jak sprawdzi się w praktyce, przekonamy się już w pierwszym kwartale przyszłego roku.

Combat Elite: WWII Paratroopers

Producent:	Dystrybutor PL:
Battle Borne	Nicolas

http://www.battleborne.com/

Premiera: I kwartał 2006

Gatunek: action RPG


historyczne bronie • udział w prawdziwych operacjach aliantów na tyłach wroga • action RPG o II wojnie światowej


gracze PeCetowi zazwyczaj nie przepadają za zbyt oryginalnymi pomysłami, a Combat Elite: WWII Paratroopers to gra, jakiej jeszcze na blaszaku nie było

Trzymamy kciuki, bo gra zapowiada się bardzo interesująco. Niepokoi nas trochę jej konsolowy rodowód, ale mamy nadzieję, że programiści z Battle Borne zadbają o jakość konwersji.

Autor: Hedo

Szkoła tańca. Surowu, ale skuteczna.

Ta pani przyszła ze mną.

Gier z rewelacyjną fabułą pojawia się znacznie mniej niż z rewelacyjną grafiką. Tych z rewelacyjną fabułą i grafiką jest jeszcze mniej.

Call of Cthulhu
Destiny's End

Destiny's End to druga, obok CoC: Dark Corners of the Earth, gra tworzona przez zespół Headfirst wykorzystująca **makabryczny świat stworzony prawie sto lat temu przez H.P. Lovecrafta** – samotnika z Providence, klasyka literatury grozy. Proza Lovecrafta ukazuje ludzi próbujących odnaleźć się w świecie pełnym nadnaturalnych i pradawnych koszmarów, a nie potyczki z hordami tępych jak chińskie buty zombiaków (*sprawdź kraj produkcji na swoich adidasach... – Rednacz*). Nic dziwnego, że również w grze największy nacisk twórcy kładą na fabułę, stworzenie odpowiedniego klimatu oraz wzbudzenie u gracza emocji i wywołanie poczucia osaczenia. Szczegółowo odtwarzane są nawet najdrobniejsze szczegóły z opowiadań Lovecrafta, a **nad fabułą czuwa Steve Ince, odpowiedzialny m.in. za serię Broken Sword.**

Destiny's End to survival horror, w którym akcję obserwował będziesz zza pleców bohaterów. W grze pojawią się dwie postacie – **Emily Carter i Jacob Armitage. Przybywają oni do Innsmouth**, niewielkiego miasteczka rybackiego, zrujnowanego osiemdziesiąt lat wcześniej (w 1928 r.) przez tajną rządową operację. **O mieścince krążą bardzo tajemnicze, wręcz przerażające legendy.** Para bohaterów ma zamiar je zweryfikować i... szybko przekona się, że wbrew pozorom Innsmouth nadal tętni „życiem".

Emily i Jacob będą świadkami plugawych rytuałów odprawianych przez istoty żyjące na tych terenach, jeszcze zanim pierwszy człowiek przestał jeść banany i zszedł z drzewa. Nie trzeba też chyba wyjaśniać, że istoty sprzed milionów lat nie lubią gości i niezbyt miło przyjmą bohaterów. Koniec końców jednak to nie hordy przedziwnych stworów staną się twoim największym zmartwieniem, lecz **najstarsza i nienazwana przez człowieka pradawna istota – esencja wszelkiego zła.**

Emily będzie bohaterką podobną literackiemu pierwowzorowi: słabą i skłonną do paniki, z czasem posiądzie jednak pewne tajemne moce i będzie w stanie rzucać czary. **Wesprze ona w walce Jacoba, który ma być typowym bohaterem akcji** – niebezpieczeństwu zaśmieje się w twarz, własnoręcznie skopie (*to musi być widok... – Rednacz*) najpaskudniejsze potwory, a jego fryzura przy tym nawet nie drgnie. Będzie dysponował całym arsenałem broni palnej, ale nie pogardzi też znalezionymi prętami czy łomem.

Znakiem rozpoznawczym gry mają być dwa elementy. Pierwszy to tryb kooperacji. **Będziesz mógł przełączać się pomiędzy bohaterami**, a nieaktywna postać będzie prowadzona przez rozbudowany system AI. Możliwa będzie również kooperacja z przyjacielem przez Internet albo na podzielonym ekranie (wciąż nie wiadomo, czy również w wersji PC). Ciekawostka – **gdy grając samodzielnie, nie będziesz w stanie przejść jakiegoś fragmentu gry, będziesz mógł przez Internet zaprosić innego gracza i poprosić go o pomoc.** Bohaterowie będą też mogli ze sobą współpracować – np. Emily oślepi przeciwnika gazem pieprzowym, dając Jacobowi sposobność podejścia do potwora i powalenia go metalową rurką.

Drugim wyróżniającym elementem ma być system zdrowia psychicznego, który Headfirst zastosuje także w CoC: Dark Corners of the Earth. Dwójka bohaterów odczuje skutki makabrycznych wydarzeń: Emily nieraz przydarzą się napady lęku, zaś Jacob będzie słyszał „głosy" i miał halucynacje. Co ciekawe, gdy bohaterowie będą blisko siebie, pomoże im to zachować względny spokój, natomiast rozdzieleni szybciej zaczną panikować.

> ***Najstarszym i najsilniejszym uczuciem ludzkim jest strach. Najstarszym i najsilniejszym rodzajem strachu jest strach przed nieznanym.***
> **H.P. Lovecraft**

Gdy dodać do tego **wyśmienitą, szczegółową i odpowiednio klimatyczną grafikę**, tajemnicze lokacje oraz doskonale zaprojektowane, przerażające potwory, widać już teraz, że jest to tytuł, na który warto poczekać, bo z pewnością będzie się wyróżniał na rynku.

My się zimy nie boimy!

Myślałam, że żartował z tą ekologiczną toaletą.

Call of Cthulhu: Destiny's End

Producent:	Dystrybutor PL:
Headfirst	brak

http://www.headfirst.co.uk/

Premiera: III kwartał 2006

Gatunek: survival horror

(+) gra inspirowana prozą Lovecrafta • system zdrowia psychicznego

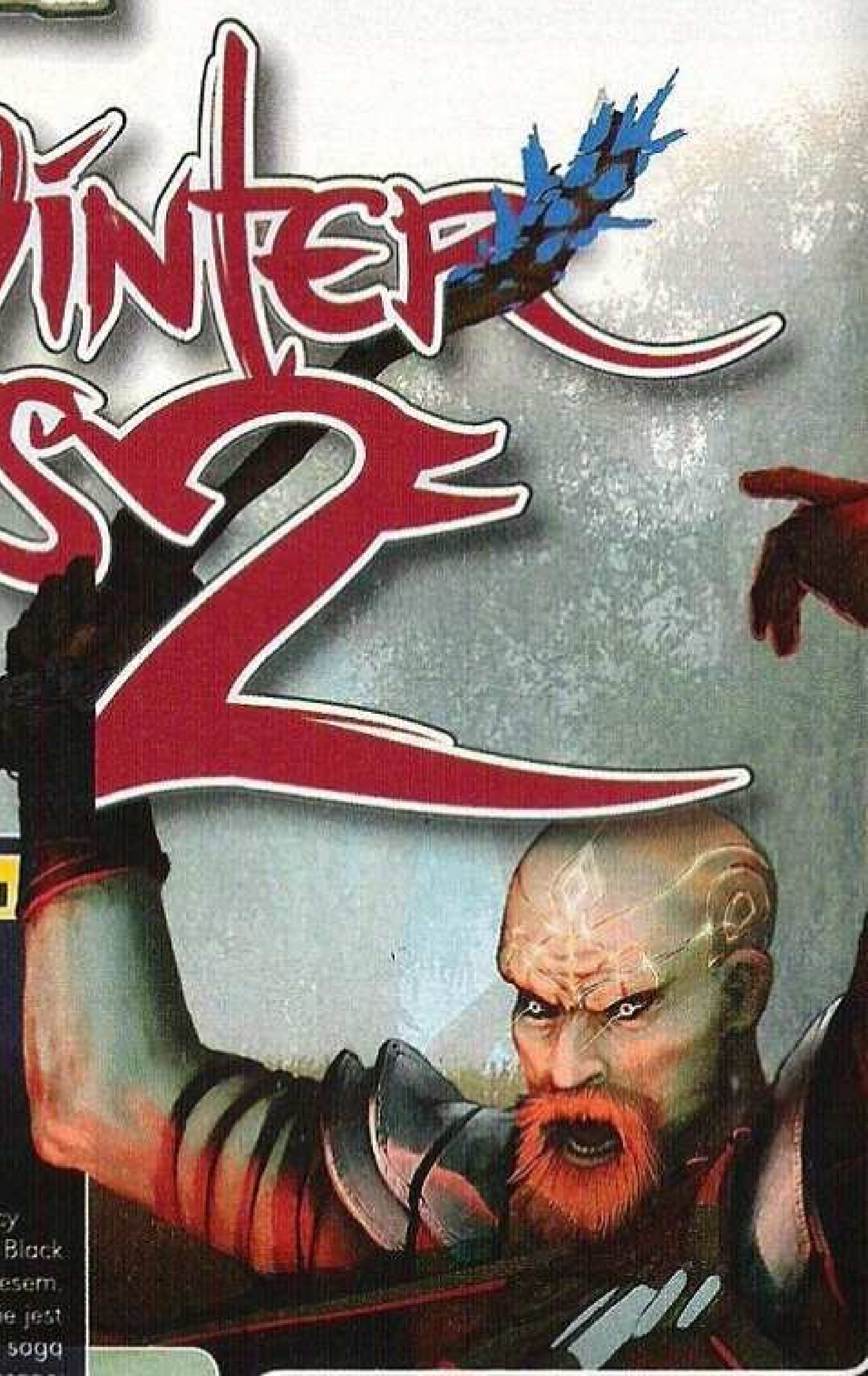
(−) kooperacja i AI mogą nie spełnić oczekiwań

Ma duże szanse, by równać się, a być może nawet przewyższyć serię Silent Hill. Fani Lovecrafta powinni wpisać ją na listę „gier, na które warto czekać".

Autor: Martin

Forgotten Realms

Neverwinter Nights 2



Po nieco słabszym roku 2005 nadchodzące dwanaście miesięcy zapowiada się dla fanów gier RPG bardzo smakowicie. Dostaną Gothica 3, Witchera, Elder's Scrolls: Oblivion oraz... Neverwinter Nights 2.

Na ten ostatni tytuł warto czekać, szczególnie że tworzy go studio Obsidian Entertainment, ludzie z niebagatelnym doświadczeniem. Pod egidą Black Isle opracowali tak znakomite tytuły, jak Baldur's Gate, Icewind Dale i Planescape: Torment, natomiast już jako Obsidian sprawili nam Star Wars: Knights of the Old Republic II.

W pracach nad Neverwinter Nights 2 najwięcej wysiłku zostanie włożone w udoskonalenie trybu dla jednego gracza, czyli tego, co w części pierwszej odstawało od multiplayera. Niestety szczegóły dotyczące fabuły nie są jeszcze znane – wiemy tylko, że zabawa w singlu rozpocznie się od ataku niewielkiej hordy na nadmorską osadę West Harbor. Ty, jako jeden z mieszkańców wioski, staniesz do walki z najeźdźcami. Okaże się, że ta drobna potyczka ma związek z ogromną bitwą między Królem Cieni (siły zła) a wojskami Neverwinter (ci dobrzy), która miała miejsce w West Harbor wieki temu. Jaki dokładnie? To będziesz musiał odkryć już sam.

Na początku przygody będziesz po prostu jednym z wielu zwykłych mieszkańców Zapomnianych Krain. Nie będziesz posiadał nadnaturalnych zdolności ani morderczego uzbrojenia. **Nikt nie powierzy ci ważnego questa tylko dlatego, że jesteś bohaterem tej gry** – będziesz musiał zdobyć sobie odpowiednią renomę, i to zaczynając całkowicie od zera. Zabiegi te mają zwiększyć realizm i wiarygodność rozgrywki, na co autorzy zwracają szczególną uwagę.

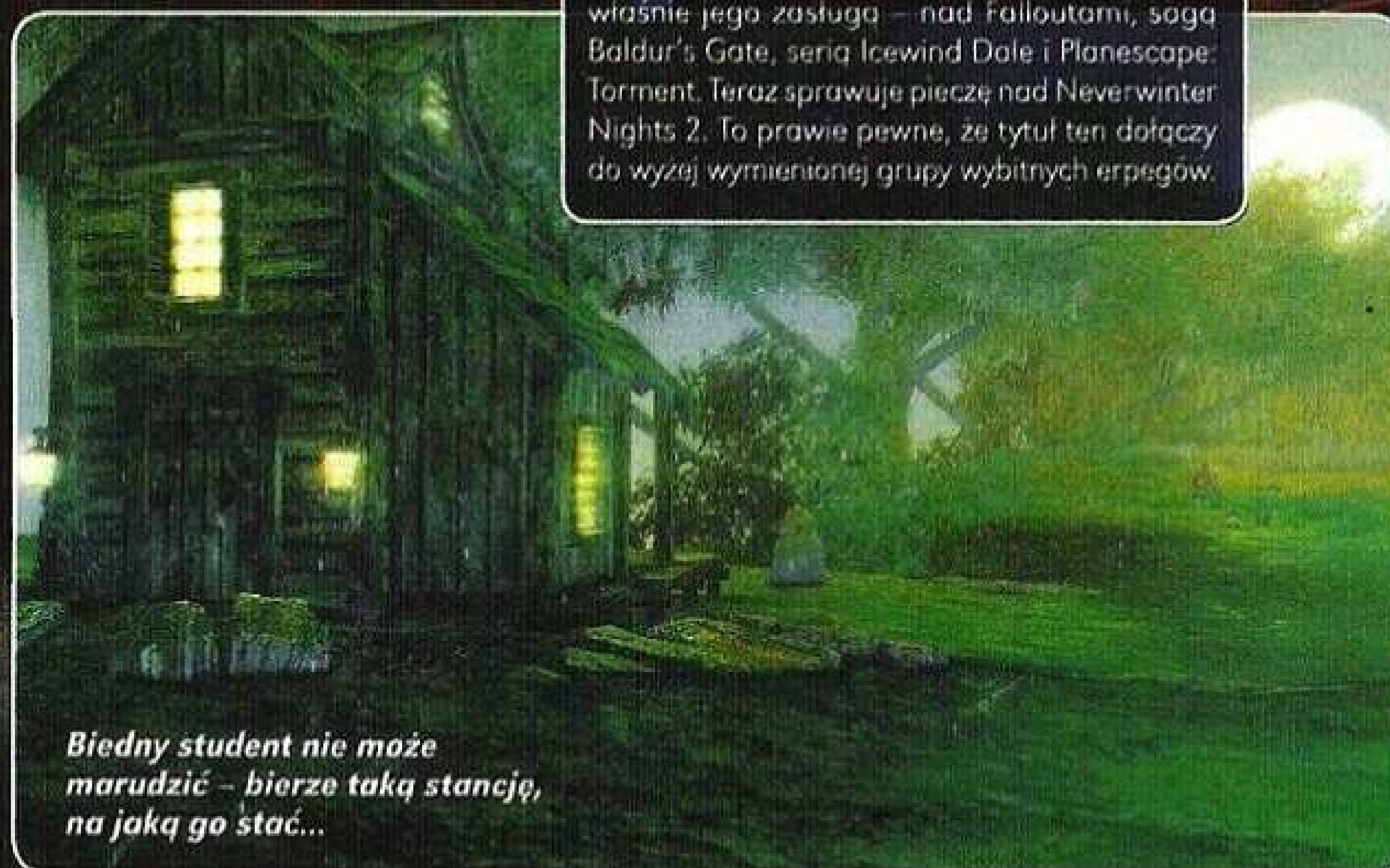
W czasie zabawy – jak zwykle w grach RPG – zwiedzisz obszerne podziemia i tętniące życiem osady, z tytułową Neverwinter na czele. Tym razem ma ona doprawdy przypominać realne miasto, w którym każdy ma swoje

Człowiek sukcesu



Feargus Urquhart

– 35 lat, Amerykanin zamieszkały w Kalifornii. Człowiek, który poświęcił swoje życie grom z gatunku cRPG. Swoją karierę w branży rozpoczął w 1991 roku jako tester edytora Bard's Tale Construction Set. Znany jest przede wszystkim z pracy w Interplayu, BioWare Corporation oraz Black Isle Studios, którego swego czasu był prezesem. Pracował – i uważa się, że ich powodzenie jest właśnie jego zasługą – nad Falloutami, sagą Baldur's Gate, serią Icewind Dale i Planescape: Torment. Teraz sprawuje pieczę nad Neverwinter Nights 2. To prawie pewne, że tytuł ten dołączy do wyżej wymienionej grupy wybitnych erpegów.



Biedny student nie może marudzić – bierze taką stancję, na jaką go stać...

własne życie i sprawy na głowie. **Wielu NPC-ów będzie miało nam do powiedzenia coś ciekawego, więcej niż poprzednio będzie również opcji dialogowych.** Podróżować będziesz mógł w towarzystwie aż trzech, a nie – tak jak w jedynce – jednego kompana. W Neverwinter Nights 2 nie będą oni tylko wsparciem w walce – każdy z nich będzie myślał „po swojemu", a od tego, jak będziesz z nimi rozmawiał, zależy ich udział w twojej przygodzie. Bez problemu będziesz mógł jednak np. zajrzeć kompanom do plecaków, by zrobić małe porządki – czyli korzystać z opcji wprowadzonej dopiero w dodatku do Neverwinter Nights.

Neverwinter Nights 2 będzie opierał się na regułach z najnowszej edycji (3.5) papierowej gry fabularnej Dungeons & Dragons. Wszystkie zasady zaadaptowano w taki sposób, by pasowały do wirtualnej wersji zabawy. Jedną z głównych zmian związanych z tym uaktualnieniem jest pojawienie się nowej klasy postaci – czarownika (warlock). Czym się on różni od zwykłego maga? Tym, że posiada niewiele czarów, ale może z nich korzystać w każdej chwili i ile razy chce, nie musząc ani chwili odpoczywać. **Z innych zmian warto wymienić rozbudowanie postaci barda**, któremu m.in. zwiększono liczbę przyśpiewek (poprzednio miał tylko jedną). W grze spotkasz się ponadto z nowymi umiejętnościami, zaklęciami, potworami... Co się tyczy tych ostatnich, bestiariusz zapowiada się imponująco – powalczysz z kościotrupami, goblinami, minotaurami, pająkami, diabłami i całą masą innych odrażających kreatur. Łącznie pojawi się ich coś koło 70-80 rodzajów.

Powalczysz z kościotrupami, goblinami, minotaurami, pająkami, diabłami i całą masą innych odrażających kreatur.

Znaczące zmiany zajdą w Neverwinter Nights pod względem wizualnym. **Studio Obsidian opracowało całkowicie nowy silnik o nazwie Electron**, dzięki któremu gra będzie wyglądała tak, jak przystało na tytuł nowej generacji. Świat w niej nie będzie się składał z powtarzalnych klocków, lecz z różnorodnych elementów. Trudno będzie na przykład znaleźć w lesie dwa identyczne drzewa, gdyż każde z nich będzie miało indywidualne parametry definiujące jego wygląd. Obiecująco brzmią zapowiedzi na temat zaawansowanego oświetlenia, cyklu dnia i nocy z realistycznym zachowaniem się cieni czy efektów atmosferycznych, takich jak mgła.

W związku z dużymi zmianami w silniczku autorzy zostali zmuszeni do wprowadzenia wielu poprawek w edytorze, który teraz będzie jeszcze potężniejszym narzędziem. Dla przykładu: będziesz mógł zmieniać rozmiary i wygląd wielu

W tym sezonie orkowa nalewka wyszła staremu Shmulowi wyjątkowo mocna...

Dywanik, kominek... A gdzie kapciuszki dla pana?

Park Jurajski 4?

rzeczy – nie tylko okien i drzwi, ale również zwierząt czy potworów. **Moduły przygotowane w edytorze z pierwszej części będzie można przenieść do Neverwinter Nights 2, ale trzeba będzie je odpowiednio zmodyfikować, by działały w nowym środowisku.** Na szczęście nie zmieni się język pisania skryptów, więc każdy, kto poznał go przy okazji „jedynki", poczuje się teraz jak w domu. Pomimo licznych zmian i poprawek w edytorze nie będzie on trudniejszy w obsłudze niż poprzednio. Wręcz przeciwnie – twórcy planują dołączyć do niego filmiki tutorialowe, a także bardziej zaawansowaną opcję kreowania losowych map, dzięki której stworzysz planszę, podając zaledwie kilka parametrów.

Po przeczytaniu tych informacji ciężko nie uwierzyć w obietnice panów z Obsidian, że Neverwinter Nights 2 będzie grą wybitną pod każdym względem. Epicka przygoda w trybie single, ten sam rewelacyjny multiplayer co w części pierwszej, rozbudowane narzędzia edycyjne, nowoczesny silnik graficzny, wiele poprawek w rozgrywce, uaktualnione zasady D&D, cała masa nowych zaklęć i potworów... Brzmi fantastycznie!

Neverwinter Nights 2

Producent: Obsidian Entertainment	**Dystrybutor PL:** CD Projekt
http://www.atari.com/nwn2/	
Premiera: maj 2006	
Gatunek: RPG	
☺	poprawiony single • stary, rewelacyjny multiplayer • wzbogacony edytor • nowoczesny silnik graficzny
☹	brak?

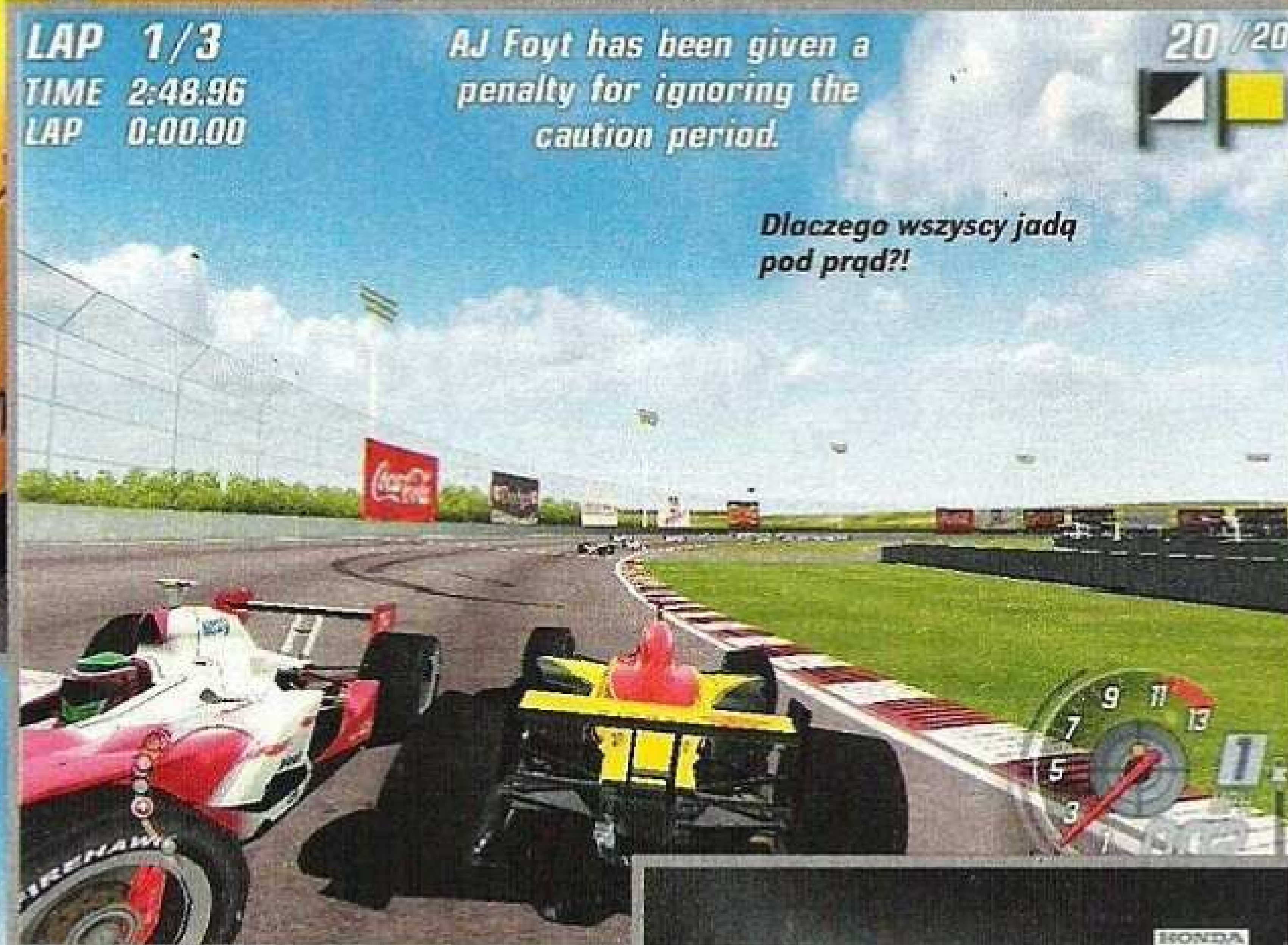
W zapowiedziach twórców Neverwinter Nights 2 ma być grą wybitną pod każdym względem. I wszystko wskazuje, że taką właśnie będzie...

Autor: Artur „Roland" Dąbrowski

W czasie akcji „Znicz" kierowcy jeżdżą ostrożnie, nie przesadzając z prędkością...

Zanim zaczniesz czytać, chciałbym, żebyś o czymś wiedział. TOCA Race Driver 3 będzie hitem. Nie ma innej możliwości!

TOCA RACE DRIVER 3



Dlaczego wszyscy jadą pod prąd?!

Fanów serii TOCA nie brakuje na świecie. Są wszędzie, w różnym wieku, o różnych umiejętnościach. Wszystkich łączy jedno: miłość do wyścigów samochodowych. To właśnie oni wypisywali na forach sugestie, wskazywali błędy i proponowali rozwiązania. **Dzięki nim TOCA w trzeciej odsłonie przybrała formę prawie doskonałą. Dlaczego prawie? Bo testowałem na razie „tylko" wersję beta.**

Trójeczka, tak jak poprzedniczki, ma wspaniale rozbudowany tryb kariery z wplecioną fabułą. Twoim przewodnikiem będzie Szkot Scotty (o ironio!). Koleżka zacina pięknym, rozwlekłym jak stary sweter angielskim, włócząc się po boksach, gdzie obmacuje opony i karoserie. Będzie on twoim mechanikiem, nauczycielem i informatorem przed i podczas każdego wyścigu.

Nawet bez trybu fabularnego TOCA Race Driver 3 nie straciłaby na wartości ani odrobinę. Przede wszystkim dlatego, że **doskonale wyważono proporcje pomiędzy symulacją a zręcznościówką. Po prostu gra jest dla wszystkich.** Zarówno doświadczony kierowca, jak i początkujący będą czuli się jak u siebie w furze. Dla hardcore'owców przewidziano dziesiątki ustawień, które sprawią, że gra stanie się piekielnie wymagająca. Z kolei żółtodzioby prędzej czy później i tak będą musiały nauczyć się jeździć na normalnym poziomie trudności. A przyjemność płynąca z gry jest tak wielka, że nie można się od niej oderwać. Zawsze ten „jeszcze jeden wyścig" brał górę nad spaniem, jedzeniem i... czym tam jeszcze chcesz.



Trasy – jak to w serii TOCA – bywają mało urozmaicone.

TOCA Race Driver 3 oferuje 35 różnych kategorii wyścigów, włączając w to m.in. British GT, V8 Supercars, Monster Truck, BMW WilliamsF1 Team, Baja Motocross, Formula Palmer Audi, Muscle Cars, Formula 3, Touring Sports Cars i Historic Grand Prix. Zaczynając grę, decydujesz, jakiego rodzaju pojazdami chcesz kierować przede wszystkim. **Wybierając na przykład kategorię Open Wheel, rozpoczniesz swoją przygodę od wyścigów gokartami, by po serii sukcesów zasiąść za kierownicą bolidu ze stajni Williamsa.** Pięknie, prawda? Co ciekawe, wybraną kategorię można w każdej chwili porzucić i przenieść się do jednej z sześciu pozostałych.

Podjęcie decyzji może być ciężkie ze względu na 80 licencjonowanych pojazdów, które stoją w garażach. Wśród nich są takie perełki jak Mercedes-Benz W196, Koenig GT-d, Nissan Dakar N04 i Ford Falcon BA. Będziesz mógł je poprowadzić na 45 najlepszych torach wyścigowych świata. Na nich wszystkich można łącznie zdobyć 177 pucharów we wszystkich kategoriach pojazdów. Jest więc o co walczyć!



Dobra, biorę go! Dostarczcie mi do domu... Ze wstążeczką na masce!

A na trasie nie ma sielanki. Świetnie prowadzące się pojazdy to jedno, a przeciwnicy na trasie to drugie. **Od czasów drugiej części jakby nabrali pewności siebie i wyraźnie zaczęli częściej korzystać z mózgu.** Są bezwzględni, kiedy popełnisz błąd, ale też uprzejmie zatrzymają się w momencie, gdy staniesz w poprzek drogi. Są bardziej agresywni, potrafią zaatakować ostrzej, nie dając nawet chwili na reakcję.

W swojej trzeciej odsłonie TOCA przybrała formę prawie doskonałą.

Rzecz kolejna – model uszkodzeń i awarii, za który odpowiada Terminal Damage Engine, jest najlepszy z wszystkich samochodówek na PC. **Każda usterka jest**


Ja tego pagórka nie przejadę?


Rożnorodność wozów w TOCA 3 po prostu powala...

Szybcy specjaliści

TOCA Race Driver 3 oferuje siedem specjalizacji, którymi możesz zająć się jako kierowca. Poniżej króciutka charakterystyka każdej z nich.

HONDA – w tej kategorii pojedziesz wszystkimi, znanymi bardziej lub mniej, modelami firmy Honda. By odblokować specjalizację, należy pomyślnie ukończyć tryb kariery (World Tour).

OPEN WHEEL – według mnie najlepsza specjalizacja w TRD3. To właśnie tutaj osiągniesz niesamowite prędkości w bolidach BMW WilliamsF1. Porada: trzymaj się blisko linii i unikaj jakiegokolwiek kontaktu z przeciwnikiem. Te auta są demonami prędkości, ale bardzo łatwo je uszkodzić.

OFF ROAD – do tej klasy wyścigów można zaliczyć: Rally, Baja, Nissan Dakar i Rally Cross. A więc będziesz się ścigać po piaskach, szutrach, błocie i kamieniach. Potężne pojazdy z napędem 4x4 sprostają każdemu wyzwaniu.

TOURING CAR – najbardziej prestiżowa z klas wyścigów. Znalazły się tu samochody z napędem na tylną i przednią oś. A wśród nich potężne V8 Supercars i DTM.

OVAL – najszybsze tory. Najszybsze samochody. Zero litości. Wygrać może tylko najodważniejszy i najbardziej bezlitosny dla rywala. W tej kategorii zdarzają się jedne z najbardziej emocjonujących wyścigów w TRD3.

GT – w tej klasie znalazły się najmocniejsze i najbardziej egzotyczne z pojazdów. Potężne silniki, przedziwne konstrukcje i nieustanna rywalizacja na torze – to wszystko czeka cię podczas wyścigu.

CLASSICS – nic dodać, nic ująć. Klasyki wyścigów samochodowych. Od lśniącego Mercedesa-Benza W25 aż po najmocniejsze fury z lat siedemdziesiątych. Kultura jazdy w najlepszym wykonaniu.

nie tylko widoczna, ale i odczuwalna. Wspomniane opony, zanim pękną, stracą trochę powietrza, ściągając auto na bok. Problemy z zawieszeniem utrudnią skręt, a zerwanie lotki wyraźnie „odessie" auto od drogi. Ale to nie koniec rewelacji. Klasyczny opad szczęki zaliczyłem, kiedy po trzecim okrążeniu mój bolid BMW stał się wyraźnie lżejszy. Podrywał mi się do góry przy dużym przyspieszeniu, tracił balans na zakrętach. Co było przyczyną? Ze zbiornika ubyło paliwa! Twórcy zadbali nawet o taki miły i jakże istotny w Formule 1 element!

TOCA 3 wymiata też pod względem graficznym. **Największą zaletą gry jest niesamowita płynność, spotęgowana graficznymi smaczkami najnowszej generacji.** Przyjemne rozmycie zalewa ekran przy zawrotnych prędkościach. Nie brakuje efektów, takich jak refleksy na masce czy tumany kurzu wzbijające się w powietrze i osiadające na przedniej szybie. Pojazdy są wiernie i szczegółowo odtworzone. Nie ma się do czego przyczepić, jeżeli chodzi o ich wygląd. **Trasy i otoczenie także prezentują się wyśmienicie.**

Nie zawiedziesz się też na dźwiękach, które usłyszysz w trakcie wyścigu. **Totalny odjazd jest na starcie, kiedy 20 silników przeraźliwie ryczy, rwąc się do jazdy. Na pierwszy plan wysuwają się dźwięki syczących kompresorów i warkot rozrywających się tłumików.** Dopiero gdzieś w oddali słychać w hełmie głos Scotty'ego, krzyki zebranych kibiców i... własne myśli. Mile zaskoczyła mnie też znacząca zmiana poziomu hałasu w samochodzie, kiedy otworzyły się drzwi lub gdy wybiłem szybę. To jest realizm!

TOCA 3 to... Po pierwsze, **niesamowicie realistyczny model jazdy.** Wyważony, wymagający, ale też przystępny dla mniej obytych z wyścigami samochodowymi. Po drugie, **znakomity, pełny i dopieszczony system uszkodzeń.** Po trzecie, **świetny wygląd i genialne udźwiękowienie.** Po czwarte i ostatnie, **grałem tylko w wersję beta.** O tym, co będzie w pełnej, boję się pomyśleć...

TOCA Race Driver 3

Producent:	Dystrybutor PL:
Codemasters	CD Projekt

http://www.codemasters.co.uk/tocaracedriver3/

Premiera: luty 2006

Gatunek: wyścigi samochodowe

+ wszystkie gry wyścigowe w jednej • zaawansowany model jazdy • świetny efekt zniszczeń i uszkodzeń układu jezdnego • mnóstwo wyścigów, pucharów, licencjonowanych samochodów • niesamowita płynność

– samochody klasy N Rally wciąż zachowują się nienaturalnie

Najnowsza TOCA, już na poziomie wersji beta, wyprzedza pozostałe samochodówki na PC o kilka długości. Co będzie w pełnej wersji!?!

Autor: Hedo

Maelstrom – dla fanów kosmicznych strategii

Firma Codemasters zapowiedziała na III kwartał 2006 roku premierę kosmicznego RTS-a **Maelstrom**, przygotowywanego przez rosyjskie studio KDV. To informacja o tyle ciekawa, że to właśnie KDV (jeszcze pod nazwą K-D LAB) stworzyło grę Permieter, jedną z najbardziej oryginalnych strategii w historii. Tamta produkcja była niezmiernie udana, ale zbyt nietypowa, by zainteresować rzesze fanów – Maelstrom ma być dużo bardziej przystępny. Akcja gry toczyć się będzie na Ziemi, w przyszłości, w której ludzkie niedobitki walczą z najeźdźcami z kosmosu i... sami między sobą, konkurując o dostęp do wody, najcenniejszego dobra na zniszczonej wojną planecie. To, co ma odróżniać Maelstrom od innych produkcji w tym gatunku, to możliwość dowolnego konfigurowania jednostek, korzystania z broni masowej zagłady, a także misje, które będzie można rozgrywać w widoku TPP. Może być ciekawie!

Rosyjski...

...intelekt...

...i gotowość do bitki – oto Maelstrom.

www.codemasters.com/maelstrom

Dodatek do Act of War

Mimo kłopotów (piszemy o nich na str. 24) koncern Atari zapowiada nowe premiery. Ta ucieszyła nas wyjątkowo – w marcu 2006 roku do sprzedaży trafi dodatek do doskonałej, a niedocenionej przez graczy strategii **Act of War: Direct Action**. Niestety Atari nie ujawniło jeszcze zbyt wielu szczegółów, ale wiemy na pewno, że w add-onie pojawią się nowe jednostki (także morskie!) i mapy, poprawiony zostanie interfejs, a także zarządzanie artylerią i wsparciem lotniczym. Sporo nowych rozwiązań ma też wzbogacić tryb gry dla wielu graczy. Kiedy tylko pojawią się nowe informacje, na pewno je przekażemy!

Ale będzie dym!

www.atari.com/actofwar

Dogoń Pac-Mana!

Koncern Namco, który firmował jak dotąd wszystkie gry z udziałem Pac-Mana, zapowiedział kolejną produkcję, w której pojawi się żółty stworek z wielką paszczą. Tym razem jednak będą to... wyścigi, zatytułowane **Pac-Man World Rally**. W grze, oprócz Pac-Mana pojawi się 14 postaci znanych z produkcji Namco (w tym być może bohaterowie bijatyki Tekken!), a rozgrywka ma należeć raczej do dynamicznych zręcznościówek niż złożonych symulatorów. Ponieważ to tytuł o Pac-Manie, nie zabraknie też zjadania kuleczek – w czasie jazdy będzie można je zbierać, by aktywować specjalne moce postaci. Gra ukaże się latem 2006 roku.

Pac-Man w kosmosie? Tego jeszcze nie było!

www.namco.com/namco_nation

Znajdź zagubioną koronę

Choć w branży od dawna mówi się o śmierci przygodówek jako gatunku, każdego roku ukazuje się co najmniej kilkanaście całkiem niezłych produkcji utrzymanych w tym nurcie. Jedną z takich pozycji, które trafią na półki sklepowe w przyszłym roku, będzie **The Lost Crown** autorstwa Jonathana Boakesa (ma na koncie m.in. takie produkcje jak Dark Fall i Dark Fall II: Lights Out). Bohaterem gry będzie Nigel Danvers, paranormalny detektyw, który w jednym z miasteczek na wschodnim wybrzeżu Anglii spędzi prawdziwe „wakacje z duchami". Ciekawostką jest to, że gracze będą mogli dowolnie przełączać się między widokiem TPP i FPP. Gra ma mieć także kilka różnych zakończeń, a jakich dokładnie... o tym przekonamy się dopiero wiosną 2006 roku.

www.thelostcrown.co.uk

KRÓTKO I SZYBKO

CDPROJEKT

CD Projekt zatrudnia!

CD Projekt przeprowadza największy od kilku lat proces rekrutacji, związany z rozwojem firmy na rynku wydawniczym i deweloperskim. Tak firma zachęca do udziału w rekrutacji: „Jeśli nie cierpisz sztywniaków, przeraża Cię wizja codziennej taśmowej pracy wśród ziewających ludzi, CD Projekt będzie lekarstwem na Twoje bolączki". Więcej szczegółów na stronie http://praca.cdprojekt.com/.

Postal w kinach

Kontrowersyjna seria gier **Postal** zostanie przeniesiona na duży ekran – a co gorsza, film na jej podstawie wyreżyseruje „ulubieniec" graczy, niemiecki reżyser **Uwe Boll**, który skończył już m.in. licencje Alone in the Dark, House of the Dead i Bloodrayne. Zdjęcia rozpoczną się już za kilka miesięcy, a film trafi na ekrany w roku 2007 – akurat na dziesięciolecie premiery pierwszej części wirtualnego Postala.

Postal w kinie... Po co?

Joint Task Force w 2006

Znalazł się wydawca dla kolejnej interesującej gry strategicznej, o której pisaliśmy w zapowiedziach w ostatnich numerach Clicka. Wydawcą **Joint Task Force** będzie koncern Vivendi Universal. Szefowie firmy mają nadzieję, że gra wyznaczy nowy standard wśród RTS-ów przedstawiających współczesne pole walki.

W tym roku św. Mikołaj postawił na Apache'a.

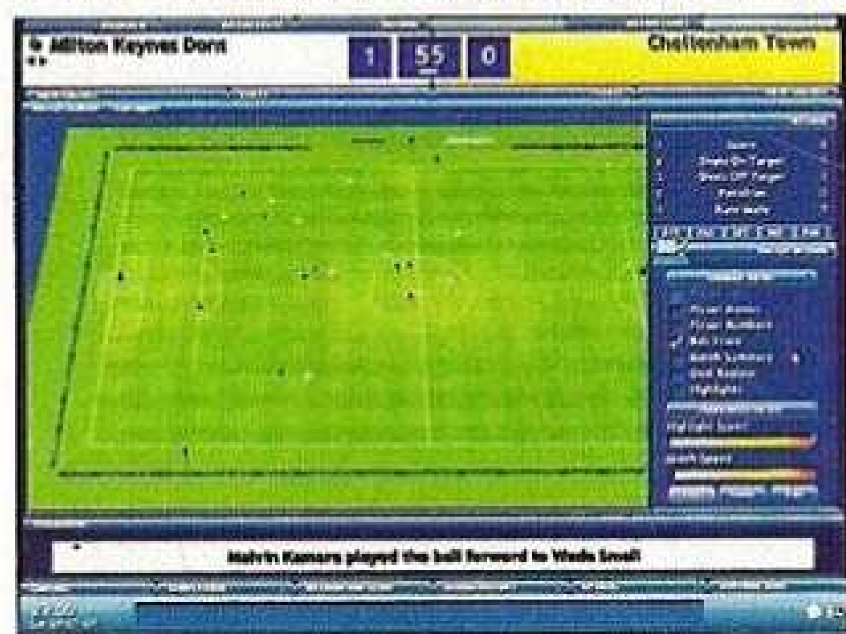
R6: Lockdown – już niedługo!

Fani gier bazujących na prozie Toma Clancy'ego nie mają szczęścia do PeCetów – Ghost Recon 2 nie ukazał się w ogóle, Ghost Recon Advanced Warfighter przesunięto, teraz podobny los spotkał PeCetową wersję gry **Rainbow Six: Lockdown**. Ostatecznie ma się ona ukazać w I kwartale 2006 roku – ponad trzy miesiące po edycjach konsolowych!

Patrz, gdzie strzelasz!

Będzie Champ Man 2006!!!

Mimo bardzo chłodnego przyjęcia Championship Managera 5 przez graczy i recenzentów koncern Eidos zamierza kontynuować tę serię. **Championship Manager 2006** ukaże się na wiosnę, w obecnie gra powstaje w Beautiful Game Studios. Ciekawe jest na pewno to, że mecz przedstawiony będzie za pośrednictwem trójwymiarowego silniczka – albo w całości, albo w postaci wybranych, kluczowych akcji. Te moduły gry, które na pewno zostaną rozbudowane w nowej części cyklu, to rozmowy z zawodnikami, opcje wyszukiwania nowych piłkarzy oraz panel treningowy (tu po raz kolejny twórców wesprze szkoleniowiec zespołu Charlton Athletic, Mervyn Day). Ciekawe, czy tym razem Champ Man zagrozi swoim największym konkurentom, grom Football Manager 2006 i FIFA Manager 06?



www.championshipmanager.co.uk



Rise & Fall miał być nie tylko ładną...

Koniec Stainless Steel

Grudzień przyniósł smutną wiadomość dla wszystkich fanów dobrych gier strategicznych – studio **Stainless Steel**, developer m.in. Empire Earth, zostało zamknięte. To informacja o tyle zła, że Stainless Steel kończyło właśnie pracę nad **Rise & Fall: Civilizations at War**, jedną z najciekawszych strategii znajdujących się obecnie w produkcji, która miała ukazać się dosłownie za kilka tygodni. Co gorsza, Midway, wydawca R&F, ogłosił, że wyda niemal gotową już grę, ale bez udziału Stainless Steel. To zaś oznacza, że ludzie, którzy poświęcili siedem lat swojego życia, zobaczą własne dzieło firmowane zupełnie innym logiem!



...ale i złożoną strategią.

www.stainlesssteelstudios.com

Spóźniony Oblivion

Niestety, spóźnia się najbardziej wyczekiwany tytuł RPG, czyli **Elder Scrolls IV: Oblivion**, przygotowywany przez studio Bethesda Softworks. Obecnie premiera zapowiadana jest na I kwartał 2006 roku, a jako przyczynę poślizgu twórcy gry podają przedłużający się czas testowania i optymalizacji kodu.



Daj suchara!

COMMAND & CONQUER GENERALS

Dekada Command & Conquer

Koncern Electronic Arts zapowiedział wydanie w lutym 2006 roku kolekcji zawierającej dwanaście (!!!) gier z serii **Command & Conquer**. Okazją do wypuszczenia na rynek tej kolekcjonerskiej edycji będzie dziesięciolecie premiery pierwszej części cyklu, który w całości sprzedał się w ponad 23 milionach egzemplarzy. To tym większa gratka, że najstarsze gry w pakiecie będzie można bez kłopotu uruchomić na nowych komputerach!

LISTA PRZEBOJÓW TOP 13

SMS

Miejsce	Gra	kod
1	Age of Empires III	300
2	GTA: San Andreas	277
3	Call of Duty 2	298
4	F.E.A.R.	292
5	Dungeon Siege II	282
6	NFS: Underground 2	209
7	FIFA 06	295
8	Black & White 2	288
9	Earth 2160	283
10	Quake 4	299
11	Total Overdose	287
12	Blood Rayne 2	262
13	Football Manager 2006	303

GŁOSUJ!

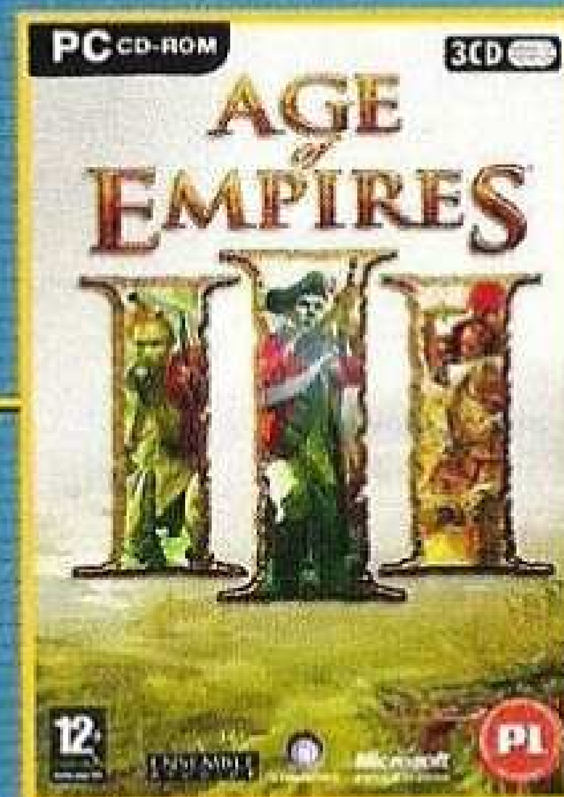
Na gry z listy TOP 13 możesz głosować przy pomocy SMS-ów! Aby oddać głos, wyślij na numer **7164** wiadomość o treści **LP.CL.#** (zamiast # podaj przypisany grze kod). Możesz również przysyłać własne propozycje – w takim wypadku wyślij wiadomość o treści **LP.CL.nazwa_gry**. Prosimy dokładnie wpisywać treść w SMS-ie – bez żadnych dodatkowych znaków, odstępów, adresu itp. Pełna lista gier znajduje się na stronie **www.click.pl**.

Propozycje:

Boiling Point		278
BiA: Earned in Blood		258
Civilization IV	nowość	307
Close Combat: FtF		268
Codename: Panzers Phase Two		284
Dragonshard		304
Driv3r		264
Empire Earth II		257
Fable: The Lost Chapters		296
Fahrenheit		297
FIFA 06		295
FIFA Manager 06		293
Football Manager 2006		303
Gun	nowość	305
Harry Potter i Czara Ognia	nowość	308
Juiced		270
Kozacy II: Napoleońskie boje		259
LEGO: Star Wars		267
Need For Speed Most Wanted	nowość	306
Peter Jackson's King Kong	nowość	309
Prince of Persia: Warrior Within		226
Sacred Podziemia		286
Serious Sam II		301
Settlers V		239
Star Wars: Battlefront II	nowość	310
Starship Troopers	nowość	311
Star Wars: Battlefront		213
The Movies		302
The Sims 2: Nocne życie		289

WYGRYWAJ!

Wśród osób, które oddadzą swój głos SMS-em, rozlosujemy grę Age of Empires III, ufundowaną przez jej polskiego dystrybutora, firmę CD Projekt!!!



CDPROJEKT

Usługa dostępna we wszystkich sieciach komórkowych działających w Polsce (Plus GSM, Era, Orange, Heyah). Koszt wysłania jednego SMS-a wynosi 1,22 zł z VAT. Dane zwycięzców zostaną wykorzystane wyłącznie w celu wysyłki nagród i nie będą gromadzone lub przetwarzane w innych celach. Udział w konkursie oznacza zgodę na powyższe warunki.

Władca Pierścieni – z filmu do gry


Wystąpić w grze czy nie?...

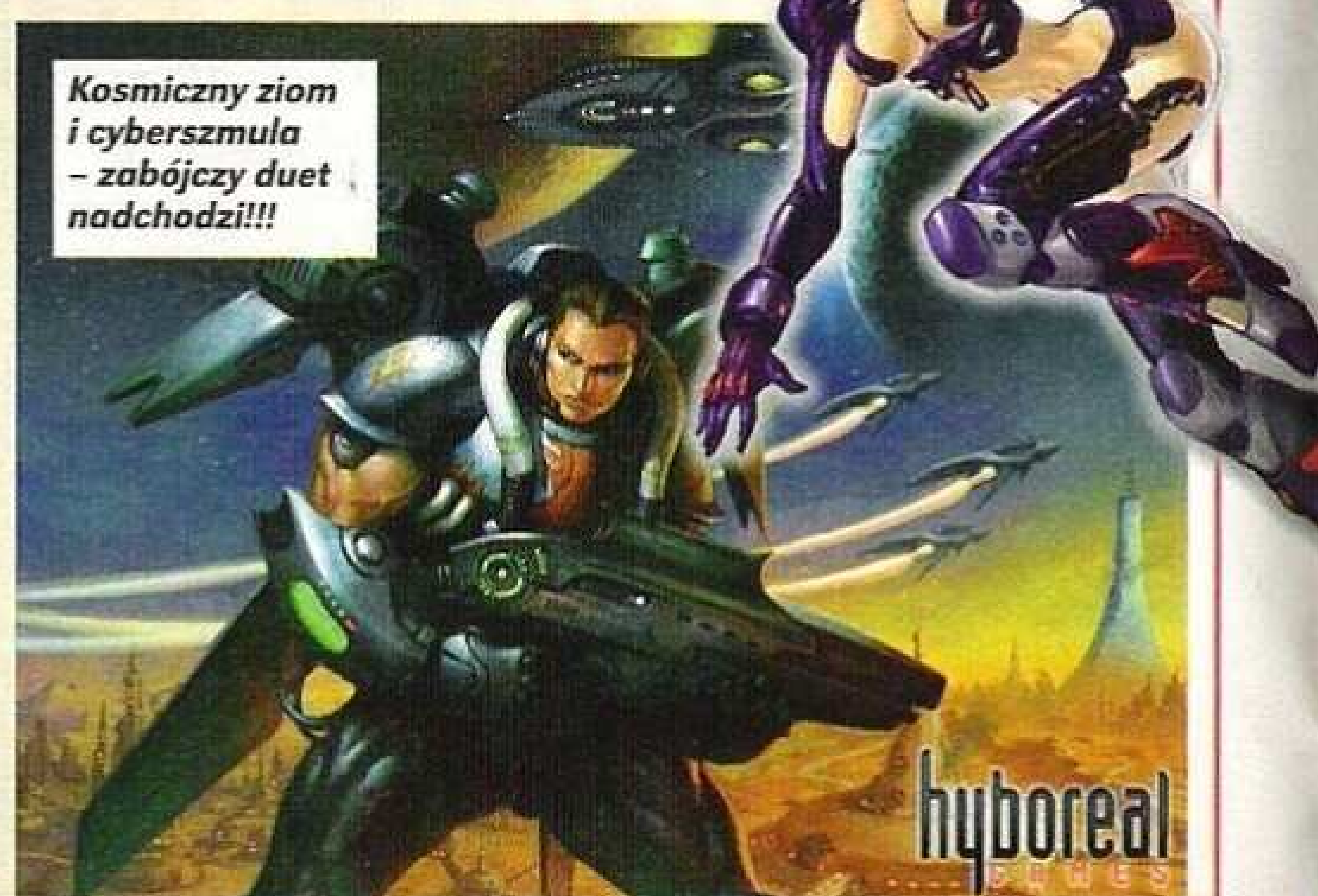
Przy swoich największych tytułach koncern Electronic Arts nie zwykł oszczędzać – niedawno ogłoszono, że do zespołu pracującego nad grą **Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II** dołączyli aktor Hugo Weaving i artysta grafik John Howe, obaj znani z dzieła Petera Jacksona. W ekranizacji Hugo Weaving wcielał się w postać Lorda Elronda, w grze zaś użyczy głosu narratorowi opowiadającemu fabułę głównego trybu rozgrywki. John Howe z kolei, w filmie zajmujący się tworzeniem modeli potworów, podobne zadanie otrzyma w grze – tu będzie musiał opracować smoki, jedne z kluczowych jednostek w drugiej części The Battle for Middle-Earth. Na efekt pracy obu panów i całego zespołu EA LA czekamy z dużą ciekawością – niestety gra ukaże się dopiero w marcu 2006 roku.

www.bfme2.ea.com

Nowa gra twórców Diablo

Mimo sukcesu World of Warcraft kolejni – po Billu Roperze, który jakiś czas temu założył studio Flagship – ludzie odchodzą z Blizzarda. Tym razem padło na Erica Sextona, Michio Okamurę i Stevena Woo, którzy pracowali w Blizzard North już przy pierwszym Diablo. Sexton projektował poziomy, potwory i przedmioty, Woo zajmował się lokalizacją, Okamura zaś był jednym z najważniejszych programistów opracowujących kod Diablo. Razem założyli studio o nazwie **Hyboreal Games**, którego pierwszym projektem ma być gra Starfall, osadzona w realiach sci-fi.

www.hyboreal.com



Kosmiczny ziom i cyberszmula – zabójczy duet nadchodzi!!!

TRUE CRIME NEW YORK CITY w styczniu!


Redman mówi Wielkie Jo!


To niedobrze, wiesz, kiedy jest przejechany jeż.

Wiemy już, kiedy ukaże się PeCetowa wersja **True Crime: New York** – koncern Activision potwierdził, że jej premiera odbędzie się w styczniu 2006 roku. Ta gra to klon Grand Theft Auto, w którym jednak, zamiast w przestępcę, wcielisz się w policjanta – w tej części będzie to czarnoskóry twardziel Marcus Reed. Atutami gry mają być: wiernie odwzorowany Nowy Jork, szereg misji niezwiązanych z główną osią fabuły, nieliniowa struktura rozgrywki oraz efektowne uliczne bijatyki. W obsadzie gry wiele gwiazd – w tym m.in. raper Redman, który podłoży głos pod kwestie jednego z bohaterów.

www.activision.com

Dodaj gazu w Evolution GT

W tym numerze Clicka przedstawiamy nasze wrażenia z testów wersji beta gry TOCA Race Driver 3, która naszym zdaniem ma dużą szansę stać się najlepszą wyścigówką wydaną na PC... choć szykuje się jej mocna konkurencja. Studio Milestone, twórcy m.in. serii Screamer i niedawnej gry S.C.A.R., zapowiedziało na marzec 2006 roku grę **Evolution GT**, w której również, podobnie jak w nowym Race Driverze, gracz będzie mógł wcielić się w zawodowego kierowcę biorącego udział w wyścigach pojazdów różnych klas. Wśród dostępnych autek znajdą się takie cacuszka, jak Bugatti EB110 i Pagani Zonda, a zawody będą rozgrywane m.in. na słynnych torach Laguna Seca i Hockenheim, poza tym zaś na trasach wyznaczonych w Szkocji i na Lazurowym Wybrzeżu, a także w Londynie i Barcelonie. Fani ścigałek mają ostatnio wiele powodów do zadowolenia – TOCA 3, World Racing 2, NFS: Most Wanted oraz... Evolution GT?


Evolution GT trafi na mocną konkurencję. Czy pokona TOCA 3?

www.milestone.it

Dzień zagłady dla strategów


Hearts of Iron – jak zwykle dla maniaków.

Szwedzkie studio Paradox Interactive poinformowało, że w kwietniu 2006 roku wypuści na rynek samodzielny dodatek do gry Hearts of Iron II, jednej z najlepszych w ostatnich miesiącach strategii dotyczących II wojny światowej. Ta edycja gry, zatytułowana **Hearts of Iron II: Doomsday**, będzie rozszerzona o nową kampanię, zakładającą wybuch III wojny światowej wkrótce po zdobyciu Berlina w 1945 roku, a także szereg scenariuszy historycznych, w tym m.in. wojnę izraelsko-arabską z lat 1948-1949. Oczywiście pojawią się również nowe jednostki (broń nuklearna, helikoptery itd.). Dodatkowo w pudełku znajdzie się edytor scenariuszy. Na zachodzie gra ukaże się w obniżonej cenie, miejmy nadzieję, że polski dystrybutor również zdecyduje się na takie posunięcie.

www.paradoxplaza.com

Simpsonowie idą do EA

Electronic Arts przejął kolejną licencję na wykorzystanie w grach postaci znanych z dużego i małego ekranu. Tym razem chodzi o **The Simpsons** – Bart, Homer i reszta ferajny pojawią się w co najmniej kilku tytułach firmowanych logiem EA. Produkcją gier zajmie się wewnętrzne studio koncernu – EA Redwood Shores Studio (w tej chwili pracuje nad The Godfather).


Wesołych świąt!

Warren Spector vs. Rockstar



Warren Spector, jeden z bardziej znanych twórców gier, odpowiedzialny m.in. za Deus Ex, wzbudził w branży kontrowersje, gdy w jednym z wywiadów skrytykował studio **Rockstar** za to, że „wykorzystują swój geniusz do tworzenia symulatora bandyty" – czyli serii GTA. Z dobrych intencji wyszło niepotrzebne zamieszanie, tym bardziej że słowa Spectora zaczęli cytować amerykańscy przeciwnicy gier, od dawna cięci na Grand Theft Auto.

Kłopoty Atari



Koncern Atari od dłuższego czasu przeżywa kłopoty finansowe i personalne, a wszystko wskazuje na to, że szybko się one nie skończą. **Chris Sawyer**, twórca wydanych przez Atari gier Locomotion i – przede wszystkim – serii Rollercoaster Tycoon, oskarżył koncern o zaleganie z wypłaceniem należnych mu tantiem w wysokości 4,8 miliona dolarów. Sprawa trafiła do sądu!

Honory dla Lorda Britisha

Richard „Lord British" Garriott, twórca serii **Ultima**, został uhonorowany włączeniem do Galerii Sław (Hall of Fame) Akademii Interaktywnej Sztuki i Nauki. W ten sposób dołączył do zacnego grona, w którym znajdują się już m.in. takie nazwiska, jak Peter Molyneux, Will Wright, John Carmack, Sid Meier i Shigeru Miyamoto. Gratulujemy!


Ekhm... Dziwne, że mówią mu Lord, a nie Princess...

Neversoft zamienił deskorolki na konie. Udało się!

GUN

„Winnetou" był w dzieciństwie jedną z moich ulubionych lektur. Perypetie Indian i kowbojów na Dzikim Zachodzie spisane piórem osadzonego w więzieniu Niemca, który nigdy nie był w Ameryce – to było to!

Długo czekałem na grę, która pozwoliłaby mi przeżyć wydarzenia porównywalne z tymi stworzonymi przez Karola Maya. **Dziki Zachód to idealne miejsce, w którym można osadzić świetną grę, ale na prawdziwy hit czekać musieliśmy aż do teraz.** Ale co tam – warto było, gdyż autorzy Tony Hawk's Pro Skatera to prawdziwi artyści, którzy wiedzą, jak zrobić znakomitą gierę.

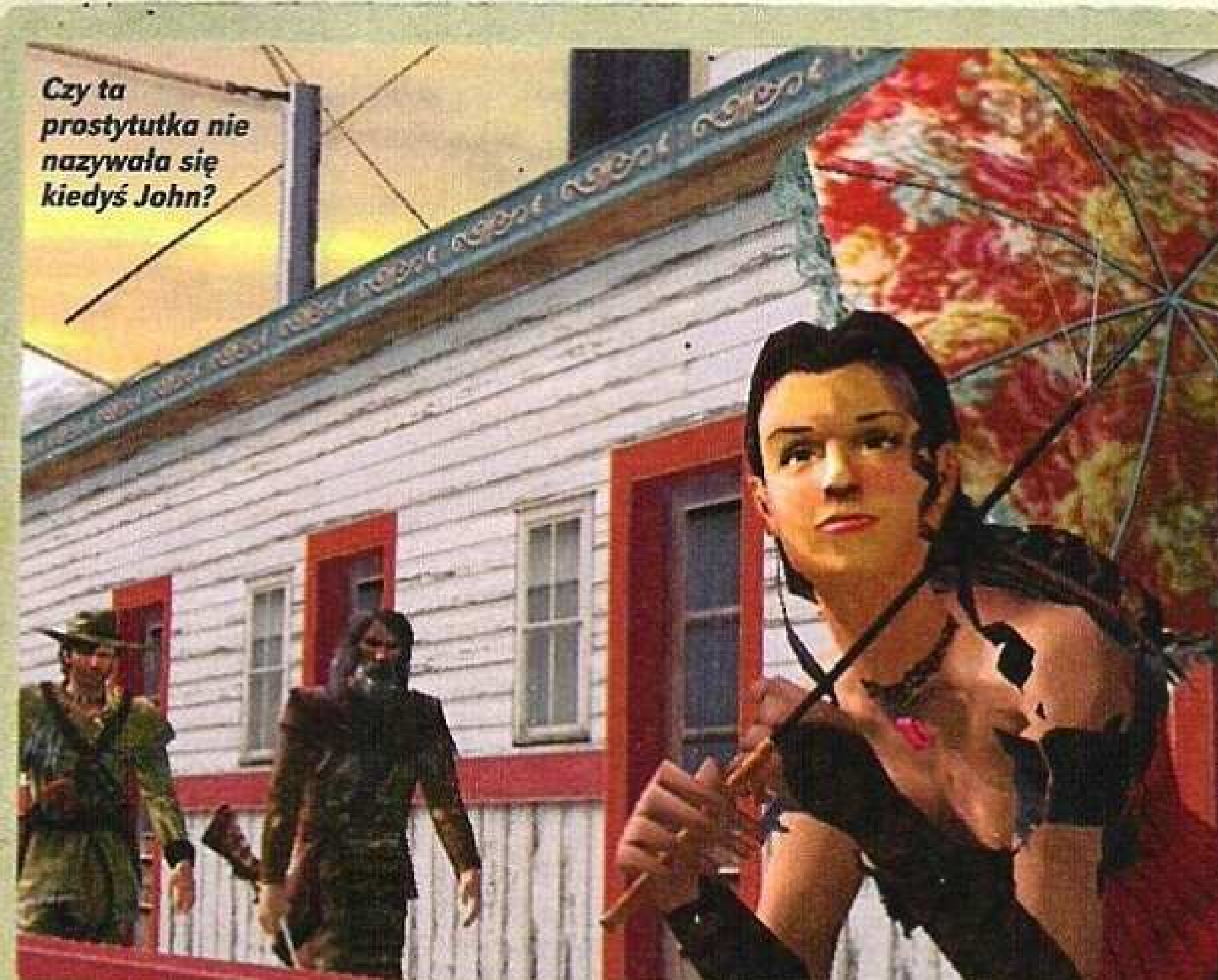
Nie ucieknę od tego. Chciałem uniknąć tych słów, bo pewnie padać one będą wszędzie, ale w tym przypadku zwyczajnie najlepiej oddają założenia gry. OK, oto one: **Gun to nic innego jak mocno zubożone GTA na Dzikim Zachodzie.** Zubożone nie oznacza jednak, że gorsze. Mniejsza złożoność gry po prostu sprawia, że dostarczy ona doskonałej rozrywki na najdłużej trzy wieczory, a i to tylko wtedy, gdy jednorazowo nie będziesz siedział nad nią wiele godzin.

Gun opowiada pokręconą historię Coltona White'a, młodego „człowieka Zachodu". Poznajesz go, gdy **Ned, ojciec Coltona, wprowadza go w arkana kowbojskiego życia i uczy posługiwania się różnymi rodzajami broni, przy czym ty masz okazję przejść krótki, acz treściwy trening.** Z niego od razu przeskakujesz na – dosłownie – głęboką wodę, bowiem znajdujesz się na statku, który przewozi niezwykle ważny i nieznany ci ładunek. Podróż nie upływa ci jednak na nudnym oglądaniu widoków i celebrowaniu choroby morskiej, gdyż szybko następuje atak. Na początku musisz zastrzelić gromadę bandziorów na pokładzie, później przejmujesz kontrolę nad działem, za pomocą którego niszczysz też kilka łódek i innych statków.

Wszystko to na nic, wrogowie w końcu osiągają przewagę. Ned daje ci tajemniczą monetę i każe pokazać ją pewnej prostytutce w mieście znajdującym się nieopodal (nie, nie po to, świntuchu!), po czym, chcąc cię ratować, dosłownie wyrzuca cię za burtę. Sam zaś bohatersko ginie, zabierając ze sobą do grobu wszystkie tajemnice poza jedną: dowia-



Polując na zwierzęta, najlepiej używaj łuku i pamiętaj o skradaniu się!



Czy ta prostytutka nie nazywała się kiedyś John?

CLICK TRICK!

Chcesz znaleźć ukryte miejsce z niewyczerpanymi zapasami amunicji do wszystkich rodzajów broni? Jedź do **Badlands** i znajdź polanę z bykami. Obok nich jest rozpadająca się chałupka. Idź do znajdującej się nieopodal kopalni i weź beczkę z trotylem (TNT). Postaw ją po lewej stronie komina i w nią strzel. Jeśli wszystko zrobiłeś dobrze, w dziurze po wybuchu znajdziesz skrzynie pełne amunicji (patrz: screen).



Kiedy polujesz na poszukiwanego listem gończym bandziora, zwróć uwagę, czy czasem za schwytanie go żywcem nie dostaniesz większej kasy. W takim wypadku dojedź do niego, zabij obstawę (o ile jest) i ew. zrzuć go z konia. Teraz podejdź, uderz bandziora i w momencie, w którym jest otumaniony, chwyć go i wciśnij prawy przycisk myszy. Zawsze to kilka zielonych więcej.

dujesz się, że Ned nie jest twoim prawdziwym ojcem...

Dalsze opowiadanie fabuły jest już wysoce niewskazane. W grze dzieje się wiele, **pojawia się kilka postaci i wątków pobocznych, ale znikają one tak szybko, że nawet nie zdążysz się do nich przyzwyczaić.** Ledwo co poznasz jakiegoś mitycznego i groźnego człowieka, już po kilkunastu minutach musisz stoczyć z nim walkę, która oczywiście skończyć się może tylko w jeden sposób. Gra jest przy tym dość łatwa. Najwięcej czasu na pewno spędzisz na pojedynkach z bossami, ale naprawdę napsuć krwi potrafi tylko ten ostatni.

Podobnie jak w GTA, oprócz misji fabularnych do dyspozycji masz również szereg pobocznych, zaznaczonych na mapie. Służą one przede wszystkim do podniesienia statystyk i zdobycia pieniędzy. Ja najlepiej się bawiłem jako łowca nagród. **Po świecie gry porozrzucane są plakaty z napisem „poszukiwany żywy lub martwy".** Za złapanie bandyty żywcem (co sprowadza się do ogłuszenia go) najczęściej dostajesz więcej pieniędzy, choć zdarzają się również indywidua, których nikt nie chce już oglądać oddychających.

Sympatyczne są też misje, w których masz zabawić się w prawdziwego kowboja. Wtedy to możesz broń schować, gdyż ci się nie przyda – zamiast tego będziesz mógł zaprowadzić krowy do byka, ew. zagonić je do zagrody. Wykonanie takich misji oczywiście wpływa na statystyki i kiesę. **Bardzo profitowe są również turnieje pokerowe, w których możesz brać udział.** Zasiadasz do stolika z setką żetonów i wygrywasz dopiero wtedy, gdy ogołocisz z pieniędzy wszystkich przeciwników. Rumieńców zabawie dodaje możliwość oszukiwania. Po pierwszym rozdaniu jedną kartę zostawiasz sobie w rękawie i możesz ją w każdej chwili podmienić na inną spośród tych, które masz na ręku.

Realizm w Gun

AKCJA

Jak przystało na zręcznościówkę, w grze realizmu nie znajdziesz... Chyba.



1 *Stań obok szeryfa i rozejrzyj się za niewinnym przechodniem.*



2 *Złap go i użyj jako żywej tarczy, mierząc w szeryfa...*



3 *...po czym zabij przechodnia i obserwuj spokojne, niewzruszone oblicze przedstawiciela prawa... To naprawdę Dziki Zachód!*

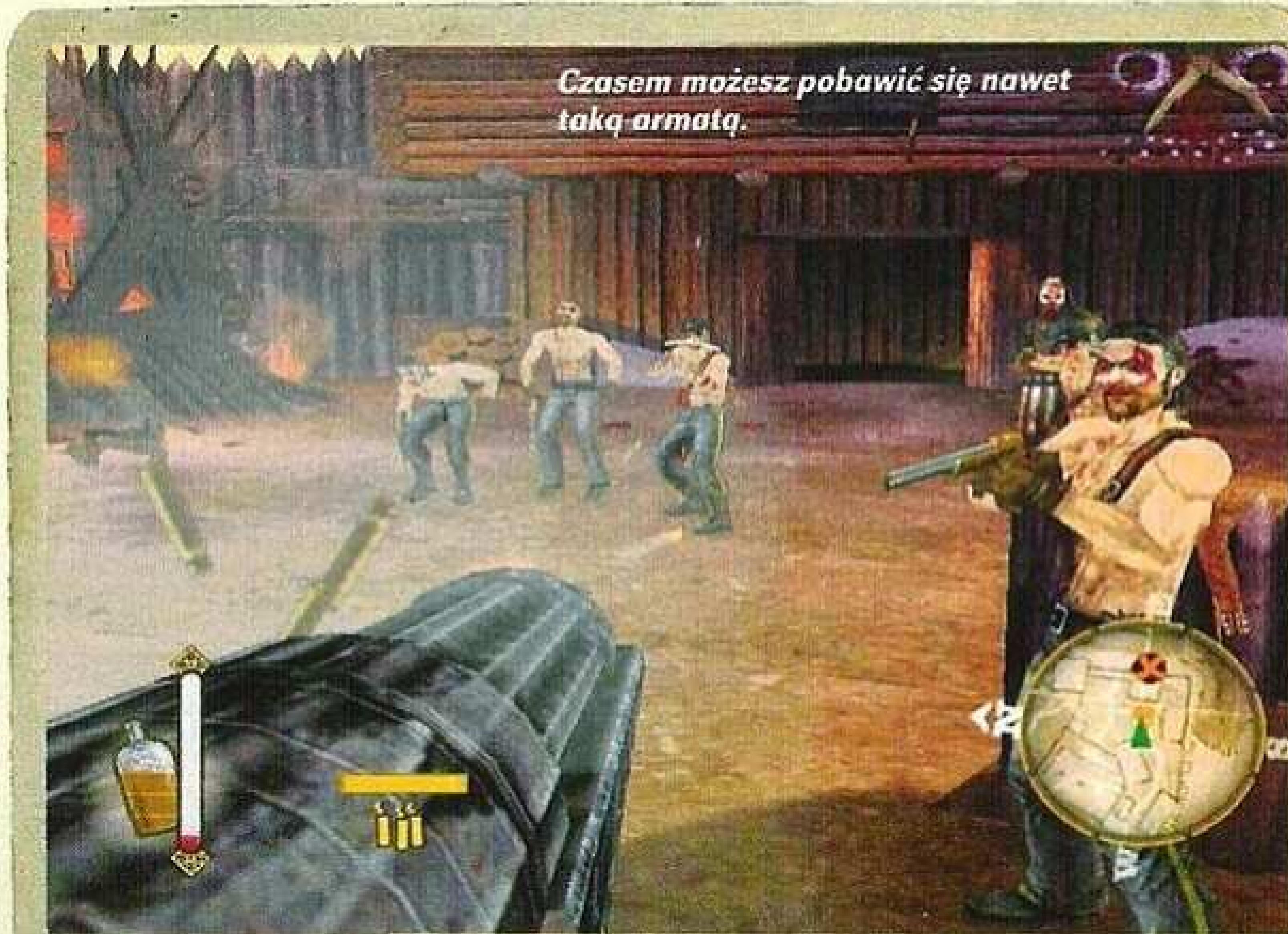
Gdy już będziesz bogaty, wybierz się na zakupy. Tu wybór nie jest duży, ale za to brak w asortymencie rzeczy niepotrzebnych, dodanych „dla ozdoby". Szczególnie warto kupić gadżety zwiększające pojemność magazynka broni (pytanie: jaka jest twoja ulubiona broń i dlaczego jest to strzelba?), jej moc i szybkość przeładowywania. W dalszej kolejności można dokupić większą pojemność do butelki z magicznie leczącym płynem, nowe podkowy dla koni itp.

A właśnie – butelka. **Colton może w każdej chwili wyleczyć rany poprzez łyknięcie sobie jakiegoś brązowawego płynu. Początkowo myślałem, że to alkohol**, ale nawet osuszenie całej flaszki naraz nie zmienia sposobu postrzegania świata przez bohatera. Skoro przy sprawach zdrowotnych jesteśmy, to tu od razu muszę uspokoić tych, którzy nie lubią się denerwować na wysoki stopień trudności w grach. O ile włączyłeś w Gunie standardowy poziom „Normal", o nic nie musisz się martwić, zdecydowaną większość misji przejdziesz bez doznawania większych obrażeń.

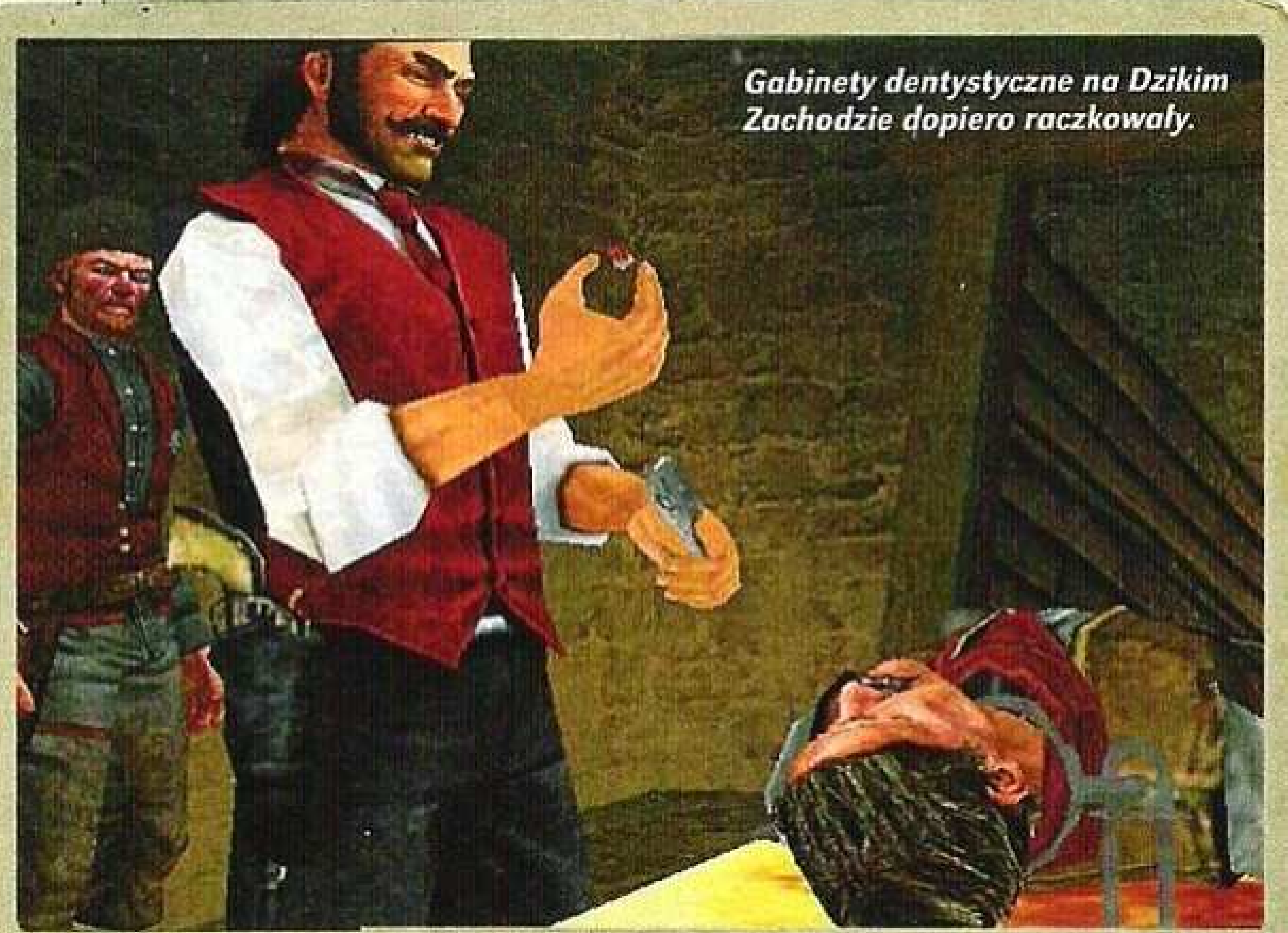
Wyższe stopnie trudności stanowią już większe wyzwanie głównie dlatego, że przeciwnicy zdecydowanie skuteczniej cię ranią. Najniższy poziom zaś to już w ogóle zabawa w rzeź – przez wrogów będziesz przechodził niczym dobrze zaostrzony tomahawk przez skórę białego człowieka. W żadnym miejscu gry nie zaklinujesz się na dobre. Podczas misji co chwilę pojawiają się niewidoczne checkpointy. **Jeśli przypadkiem zginiesz, po chwili wrócisz do ostatniego automatycznego zapisu z całym zdrowiem, wypełnioną po szyjkę flaszką i sporym zapasem amunicji.** Nic tylko umierać, nie żyć!

No OK, żarty na bok, zawsze lepiej szybciej niż przeciwnicy chwytać za broń i nie zastanawiać się niepotrzebnie. Na tym polu Gun ma bardzo wiele do zaoferowania. Strzelania jest tu mnóstwo, a sposobów eksterminacji wrogów też nie zbraknie. Zacznijmy od rodzajów broni. **Oprócz noża i rewolwerów dostaniesz strzelbę, shotguna, snajperkę, a nawet łuk!** Czasem też natrafisz na broń stacjonarną z nielimitowaną amunicją. Kolejne rodzaje pukawek otrzymujesz po pomyślnym wykonaniu niektórych misji, ew. zabiciu jakiegoś bossa.

Sposobów prowadzenia ostrzału również jest kilka. Można oczywiście zdać się na standardową wymianę ognia, ale znacznie przyjemniej i efektowniej jest przyczaić się gdzieś ze strzelbą lub snajperką i zoomując, zdejmować wrogów



Czasem możesz pobawić się nawet taką armatą.



Gabinety dentystyczne na Dzikim Zachodzie dopiero raczkowały.

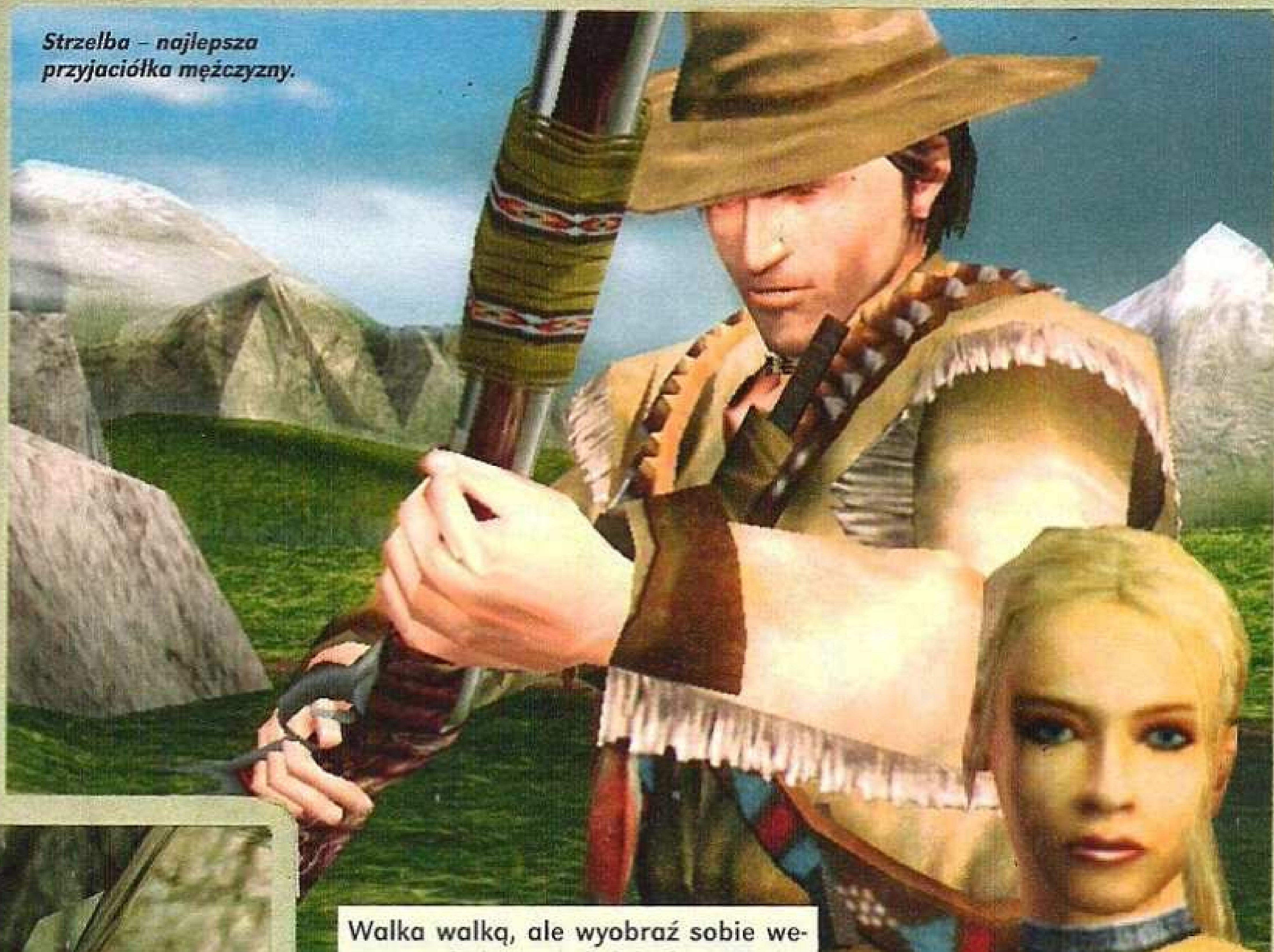


Szef szefów. Strzały w głowę mu niestraszne!

Westerny na PC?



Gier akcji osadzonych na Dzikim Zachodzie na PC prawie nie ma. Mamy strategie (Desperados, No Man's Land), przygodówkę (Wanted: A Wild Western Adventure), ale ostatnią godną uznania zręcznościówką osadzoną w tych realiach był **Outlaws** autorstwa LucasArts. Ta komiksowa strzelanka w FPP już w chwili wydania (1997 rok) miała przestarzałą grafikę, a jedynym powodem, dla którego warto ją jeszcze dziś włączyć, jest stworzona przez Clinta Bajakiana (Dark Forces, Escape from Monkey Island, The Bard's Tale) muzyka.



Strzelba – najlepsza przyjaciółka mężczyzny.



Jak myślisz, ile na oko jest warte to złoto? Odpowiem: 10$...



Eeee... Jechał już towarowy do Środy Śląskiej?!?

jednym celnym strzałem w głowę. Gdy zaś dochodzi do zwarcia, najskuteczniejszą metodą jest skorzystanie z gunowego odpowiednika bullet-time'a. **Po wciśnięciu odpowiedniego przycisku gra na kilka sekund zwalnia, przechodzi w widok FPP, który pozwala ci na bardzo szybkie i skuteczne eliminowanie wrogów za pomocą rewolwerów.** W dodatku podczas spowolnienia nie trzeba ich przeładowywać. Aha – amunicją do tego rodzaju broni nie musisz się w ogóle przejmować, gdyż jest nielimitowana. Jak widzisz, twórcy na każdym kroku idą graczowi na rękę!

Walka walką, ale wyobraź sobie western, w którym nie byłoby koni. **Ogierów po świecie gry pałęta się bardzo wiele, nie musisz się więc obawiać, że jeśli jakiegoś stracisz w walce, będziesz musiał przemierzać prerię na piechotę.** Pod tym względem autorzy bardzo lekko potraktowali kodeks etyczny Dzikiego Zachodu, w którym kradzież konia jest najcięższym przewinieniem, jakiego może dopuścić się człowiek. Colton dosiada każdego nieparzystokopytnego bez problemu – niezależnie od tego, czy znajduje się on pod saloonem, czy nieosiodłany spaceruje po łące.

Mała Suzy używa dezodorantu Bawoli Swąd.

Poruszanie się na koniu nie jest trudne, najzabawniejsze jest to, że najcięższą „końską" misją jest... trening, w którym bierzesz udział w wyścigu. Niestety później już w żadnym momencie w grze ten element nie występuje. **Konia można za to wykorzystać na inne sposoby. Jak wiadomo, można z niego strzelać, ale również taranować nim przeszkody i kopać wrogów.** Szczególnie przyjemna jest ta ostatnia możliwość. Nie tylko oszczędza ci amunicję, ale również daje znacznie więcej satysfakcji.

W pierwszych minutach gra wydaje się niezwykle rozbudowana, poprzetykana misjami i różnymi bonusami (np. znajdowanie w różnych miejscach złóż złota). Czar jednak dość szybko pryska, gdyż okazuje się, że Gun błyskawicznie odkrywa przed graczem wszystkie swoje tajemnice. Również **świat gry, choć – patrząc na mapę – całkiem pokaźnych rozmiarów, jest bardzo niewielki. Potrzeba ledwie dwóch minut, by przemieścić się między dwoma najbardziej oddalonymi punktami.** Zaletą jest za to możliwość poruszania się również po terenach zamkniętych, choć wiele ich niestety nie ma – ot, jakieś kopalnie i dwa budynki na krzyż. Przy okazji: zwróć uwagę na ciekawy i niezamierzony „matrixowy" efekt przy wchodzeniu do saloonu – perspektywa zabawnie się wydłuża.

Pomimo tego, że bawiłem się przy Gunie znakomicie, pod wieloma względami pozostawił on duże poczucie niedosytu. Poza tym, że jest niemożebnie wręcz

A to właśnie jest karta w rękawie!



Choć scen drastycznych jest bez liku, erotyzmu nie ma tu wcale. Bicie konia ostrogami raczej się nie liczy...

krótki, ma też kilka niedoróbek, których pojawienie się jest dla mnie niezrozumiałe. U jednego ze sprzedawców znajdziesz na przykład nóż do skalpowania wrogów. Jednak nie dość, że **możesz obdzierać ze skóry tylko nielicznych (takich, którzy jeszcze się ruszają)**, to jeszcze w dodatku zupełnie nic ta czynność nie daje. Skalpy nie są nigdzie gromadzone, nawet ich liczba nie widnieje na wzorowanym na GTA ekranie statystyk. **Największy żal do Neversoftu mam za to, że w żadnym momencie gry nie pojawia się najbardziej charakterystyczny dla westernów element – pojedynek w samo południe.** Duży błąd!

Na koniec kilka słów o oprawie. Na bardzo dużą pochwałę zasługuje dźwięk. Pod tym względem **Gun to absolutna ekstraklasa – piękna i pasująca do klimatu muzyka, bardzo dobre odgłosy oraz świetna gra aktorska w scenkach przerywnikowych.** Pieniądze wydane na holywoodzkich aktorów nie poszły na marne: Kris Kristofferson w roli Neda, Thomas Jane jako Colton, Lance Henriksen – wszyscy spisali się na medal. Zdecydowanie **gorzej na tym tle prezentuje się grafika, która jakością przywodzi na myśl coś pomiędzy GTA 3 a Vice City.** Nic specjalnie efektownego, w dodatku nie uniknięto kilku zabawnych błędów. Szczególnie nieciekawie wyglądają konie, które biegną, nie poruszając nogami. To na szczęście zdarza się tylko czasem w przypadku przeciwników – główny bohater i jego mustang zawsze są animowani dobrze i dość realistycznie.

Choć na Guna można narzekać i złościć się na niedoróbki, nie da się odmówić chłopakom z Neversoftu doskonałego wyczucia. **Mimo wszystko zabawa jest znakomita i warto wydać te sto złociszy, żeby spędzić kilka bardzo miłych godzin i ukończyć grę z wynikiem 100%.** Po cichu liczę, że Gun 2 już jest w produkcji i tym razem autorzy THPS będą chcieli naprawdę zagrozić pozycji GTA. A są w stanie to zrobić.

Gun bardzo szybko odkrywa przed graczem wszystkie swoje tajemnice.

Autor: Teutates

GUN | **Gun**

Producent: Neversoft
Dystrybutor PL: LEM
http://www.gunthegame.com/

cena 99,00
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

Plusy: bardzo przyjemne strzelaniny • zróżnicowane misje poboczne • oryginalna broń • muzyka

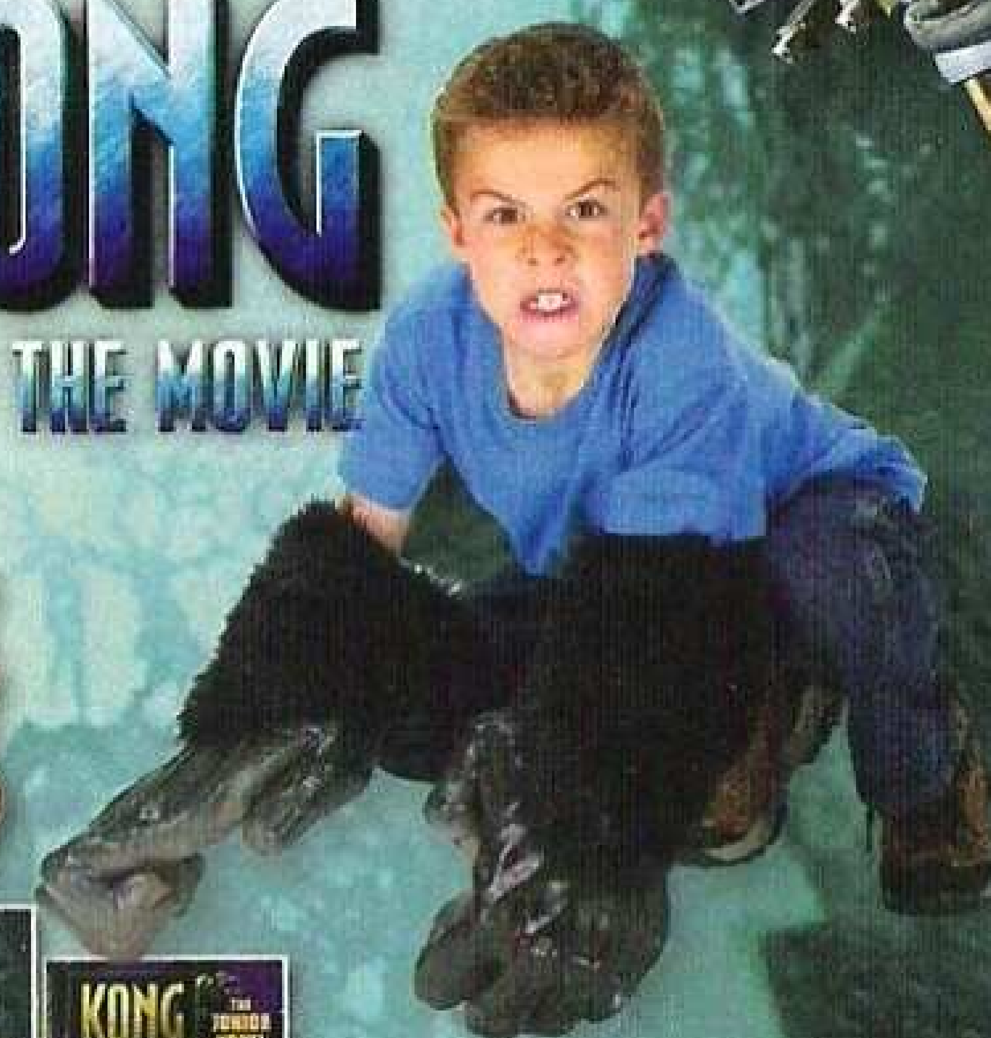
Minusy: za krótka! • słaba grafika • a gdzie pojedynki w samo południe?!

Gun to zabójczo grywalna, ciekawa opowieść, która kończy się po ledwie kilku godzinach. Gdyby była równie złożona jak GTA...

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5+
OCENA 4+

7164 konkurs SMS

PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE





Do wygrania:
łapa King Konga,
3 torby,
5 zestawów: koszulka + soundtrack z filmu + gra komputerowa i książka.



Dodatkowo 10 gier King Kong.

Aby wygrać nagrody, wystarczy prawidłowo odpowiedzieć na pytanie:

Kto jest bohaterem gry i filmu King Kong?

A. Kongo Bongo
B. King z dynastii Ming
C. King Kong

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.KK.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!
Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 9 stycznia 2006 roku.



Powodzenia!

Fundatorem nagród jest UIP.

To jakiś absurd – w grze chodzi o to, by nie dać się złapać, a goni cię taka laska, że z przyjemnością wpadłbyś jej w łapki.

Dżizas – dzięki takim sytuacjom Most Wanted rządzi. To przecież pościg jak z sensacyjnego filmu!

Za każde zwycięstwo dostajesz w nagrodę taką sexy-fotkę.

Jest też widok z kokpitu – zadowoleni będą fani każdego rodzaju ścigałek.

Podtytuł nowej części Need For Speed jest wyjątkowo trafiony – wśród zręcznościowych ścigałek na PC ta jest rzeczywiście najbardziej pożądana.

NEED FOR SPEED MOST WANTED

Starzy fani sagi Need For Speed mogli narzekać na ostatnie jej odsłony, te opatrzone podtytułem Underground – niezbyt przypominały pierwsze części cyklu, były za bardzo „odjazdowe" i „niegrzeczne". Na początku serii Need For Speed pozwalał ścigać się po międzystanowych, otwartych trasach, tymczasem oba Undergroundy przenosiły graczy na ulice miast, a przy tym dodawały do zabawy wątek fabularny, będący marną kopią filmu „Szybcy i wściekli".

Most Wanted powinien spodobać się i weteranom, i tym, dla których pierwszym NFS-em był właśnie Underground – to naprawdę najlepsza część całego cyklu!

Most Wanted to ścigałka, w której największą frajdę sprawia sama jazda. Żeby jednak nie było za dobrze, **koncern Electronic Arts „postarał się" o to, by pojedynki na szosie miały odpowiednią oprawę – rodem z MTV.**

Przerywniki animowane przedstawiają historyjkę napędzającą główny tryb gry. Jesteś młodym „szybkim i wściekłym", który przybywa do miasta Rosewood. Niestety na miejscu, w wyniku podstępu lokalnego kozaka o ksywce Razor, tracisz swoją maksymalnie podpicowaną beemkę. Sprawa jest więc prosta – furę trzeba odzyskać. Dokonasz tego, wygrywając w ostatecznym wyścigu z Razorem, wcześniej jednak będziesz musiał sprawić, by swąd palonej gumy powąchała także cała banda jego kumpli. Razem tworzą tzw. Blacklist 15, czyli listę kierowców uznanych przez policję za „most wanted".

Struktura gry również związana jest z fabułą – kolejne poziomy to pojedynki z następującymi po sobie na czarnej liście kierowcami. By móc przystąpić do konfrontacji „jeden na jeden", musisz wcześniej udowodnić, że jesteś wystarczająco szybkim i wściekłym bad boyem. Czyli – wygrać określoną liczbę wyścigów i „wypracować" odpowiednią renomę w lokalnej komendzie drogówki. **Kolejne zawody aktywujesz albo wybierając je z poziomu menu, albo jeżdżąc po mieście i znajdując startowe lokacje na mapie.**

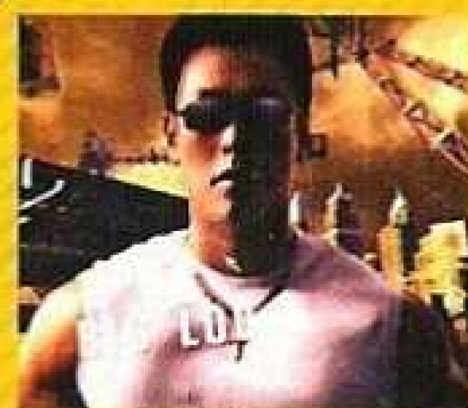
W porównaniu z NFS: Underground 2, **Most Wanted oferuje nieco mniej rodzajów wyścigów, są one jednak w ciekawy sposób powiązane z fabułą i pomysłem na grę.** Konkurencje standardowe to Sprint, czyli jazda do mety po wyznaczonej trasie otwartej, oraz Circuit, czyli zawody na torze zamkniętym, składające się z kilku okrążeń. Odmianą Circuit jest Lap Knockout, czyli wyścigi, w których ostatni kierowca na każdym kółku odpada z rywalizacji. Jest też Drag, czyli jazda na prostej (w miarę) trasie, w której najważniejszy jest odpowiedni moment zmiany biegu na wyższy.

Najbardziej oryginalne rodzaje wyścigów to Speedtrap oraz Tollbooth. W tym pierwszym w kilku miejscach trasy umieszczone są fotokomórki mierzące twoją prędkość. Tę konkurencję wygrywa kierowca, dla którego suma wszystkich pomiarów będzie największa. Ten drugi to odmiana wyścigu z punktami kontrolnymi – wytyczona na autostradzie trasa podzielona jest na odcinki, pomiędzy którymi stoją bramki pobierania opłat (to właśnie po angielsku „tollbooths"). Gracz ma określony limit czasu na pokonanie każdego odcinka, a zaoszczędzone w jednym sekundy „przechodzą" na następny.

Za jeszcze jeden oddzielny rodzaj wyścigu uznać można także ucieczki przed policją. Jak bardzo brakowało ich w Undergroundach, można poczuć dopiero teraz, kiedy są w Most Wanted. Tym bardziej że zaba-



Czad! Czad! Czad! Efekty pogodowe to w Most Wanted naprawdę rewelka.



Blacklist 15

Wszyscy kierowcy znajdujący się na Blacklist 15 wyglądają tak, **jakby wyskoczyli właśnie z programu MTV.** Robią groźne miny, mają „fajowe" ksywki i wystylizowane fryzury. O dziwo jednak, mniej więcej od dziesiątego, dziewiątego miejsca rzeczywiście zaczynają dobrze jeździć i wygranie z nimi nie jest wcale proste. Za to jaką daje satysfakcję...

Odpicuj moją brykę!

AKCJA

Chociaż tuning i kupowanie nowych gadżetów jest w Most Wanted równie „automatyczne" jak w Undergroundach – po prostu bierzesz wszystkie części, które stają się dostępne – daje duże możliwości zmiany nie tylko parametrów, ale i wyglądu auta. Oto, co można zrobić ze zwykłego Golfa...



1 Kupujesz zwykłego Golfiaka...



2 ...wydajesz trochę szmalu...



3 ...i dostajesz furę, która na ulicy budzi prawdziwą grozę!



Niełatwo łapie się takie screeny, ale dla czytelników zrobimy wszystko!

wy w kotka i myszkę z psami gończymi z drogówki zrealizowano w sposób właściwie bezbłędny (jedynie na późniejszych etapach gry policjantów jest po prostu za dużo), zarówno pod względem mechaniki rozgrywki, jak i samego wyglądu pościgów. **Kiedy podczas zbyt szybkiej jazdy trafisz na patrol, akcja na chwilę zwalnia, a kamera najeżdża na radiowóz.** Podczas pościgu na drodze toczy się prawdziwa walka, migają światła kogutów, iskry lecą z ocierających się karoserii.

Podczas pościgu na drodze toczy się prawdziwa walka, migają światła kogutów, iskry lecą z ocierających się karoserii.

Jeśli pierwszy patrol nie zatrzyma cię w określonym czasie, po chwili dołączają do niego kolejne, a na końcu nawet helikoptery. **Podczas pościgu liczone są wszystkie popełnianie przez ciebie przewinienia (np. stłuczki z innymi autami, zbyt szybka jazda), co z jednej strony buduje twoją renomę** i zwiększa szansę na wyścigi z chłopakami z Blacklist 15, z drugiej jednak będzie cię słono kosztować, jeśli zostaniesz złapany. By zakończyć ucieczkę, musisz odstawić wszystkie patrole na pewną odległość, a następnie przez okres tzw. „cooldown" (kilkadziesiąt sekund) unikać ponownego spotkania z radiowozem. Pomagają w tym porozrzucane po mieście, oznaczone na mapie kryjówki, w których jesteś całkowicie bezpieczny. Pościgi, szczególnie na późniejszych etapach gry, są niesamowicie efektowne, w żadnej innej ścigałce nie wyglądają – i nie bawią – równie dobrze.

Most Wanted wprowadza jeszcze dwa dość ciekawe pomysły, jeden całkiem udany, drugi zaś interesujący, ale źle zrealizowany. Ten pierwszy to tzw. Speedbreaker, czyli **możliwość chwilowego przejścia w bullet-time, ułatwiająca precyzyjne sterowanie samochodem.** Przydaje się to przede wszystkim przy bardzo ostrych zakrętach, ucieczkach przed policją i wjazdach w skróty. Pomysł drugi to tzw. Pursuitbreakers, czyli wyznaczone na mapie miejsca, w których możesz opóźnić policyjny pościg. To np. rusztowanie podtrzymujące stojący na nabrzeżu jacht – gdy w nie wjedziesz, łódź się wywraca, w domyśle blokując drogę „niebieskim". Niestety w praktyce trudno tak odpalić Pursuitbreakera, by rzeczywiście wyhamował radiowozy.

Poza Career, głównym trybem zabawy, Most Wanted oferuje jeszcze kilka innych możliwości pośmigania po szosach otaczających Rosewood. **Można zdecydować się na wyścig dowolnego rodzaju, rozegrać pojedynek przez sieć lokalną lub Internet**, a także spróbować zaliczyć 68 coraz trudniejszych wyzwań, czyli różnego rodzaju wyścigów z określonymi limitami czasowymi lub punktowymi, w jakich trzeba się zmieścić. Tu Most Wanted nie można nic zarzucić – jeśli gra ci się spodoba, a tak raczej się stanie, będziesz mógł w nią grać co najmniej przez kilka miesięcy.

Nowy Need For Speed musi się podobać także ze względu na fenomenalną oprawę graficzną. Modele aut są bardzo szczegółowe, rozmycie ekranu rzeczywiście daje wrażenie prędkości, świetne są również efekty pogodowe – tu warto dodać, że aura w trakcie wyścigu jest zmienna i np. pościg, która zaczyna się w słońcu, może skończyć się w strugach deszczu. Porządna jest również oprawa dźwiękowa, ale w przypadku tej akurat produkcji grafika w dużo większym stopniu buduje klimat.

Most Wanted – przynajmniej w kategorii ścigałek zręcznościowych – zostawia konkurencję daleko w tyle. Jeśli lubisz produkcje z tego gatunku, a jeszcze nie napisałeś listu do św. Mikołaja, nie masz się nad czym zastanawiać. I lepiej dla ciebie, jeśli byłeś grzeczny w tym roku, bo szkoda byłoby dostać rózgę zamiast samochodówki takiej jak ta!

Autor: Foch77

Need For Speed: Most Wanted

Producent: EA Games	**Dystrybutor PL:** EA Polska
http://www.needforspeed.com/	
cena 139,00	**Multiplayer:** tak
	Gatunek: ścigałka

Wymagania: procesor 933 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB

(+) pomysłowe rodzaje wyścigów • doskonały sposób realizacji policyjnych pościgów • fenomenalna oprawa graficzna

(–) bardzo prosto na początku – do momentu, w którym zaczyna się prawdziwa zabawa, trzeba wpierw dojść (a nawet dojechać)

Trudno o lepszą samochodówkę na PC, a takich pościgów policyjnych nie ma nigdzie indziej!

GRYWALNOŚĆ	5+
GRAFIKA	5+
DŹWIĘK	5-
OCENA	5+

Łyknij odrobinę magicznego napoju i wejdź do rzymskiego parku rozrywki!

Wydana dwa lata temu gra Asterix & Obelix XXL nie zachwyciła ani fanów komiksu o dwóch Galach, ani tym bardziej graczy. Ten sequel to jednak zupełnie inna bajka..

Czy ktoś mi może wytłumaczyć, co tutaj robi Pikmin?

Argh! Pac-Man powrócił!

Magiczny napój – ja też chcę trochę!

Obeliks twierdzi niezmiennie, że XXL w tytule nie ma z nim nic wspólnego.

Astérix & Obélix XXL 2
Mission: Las Vegum

Panów Goscinnego i Uderzo darzę wielkim szacunkiem, ponieważ mały Gal i jego „dobrze zbudowany" przyjaciel umilili mi w dzieciństwie niejeden szarobury wieczór. Z tym większą niepewnością podszedłem do tego tytułu, bałem się, że materiał wyjściowy nie zostanie godnie potraktowany. Okazuje się jednak, że obawy były niepotrzebne...



„Cudowny duet"

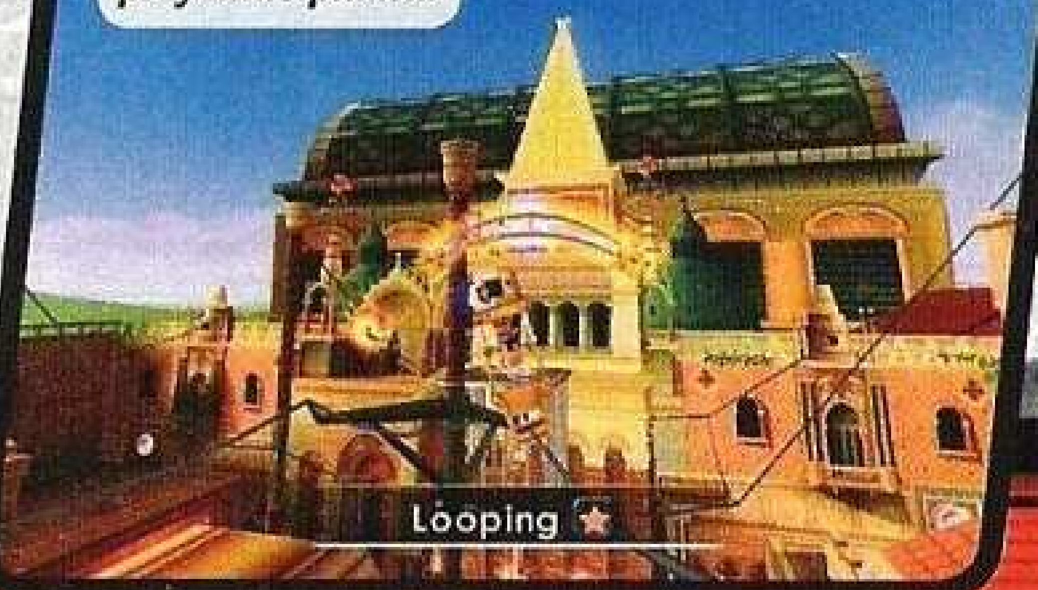
Uderzo poznał Goscinnego w 1951 roku i szybko zostali przyjaciółmi. Już w 1952 roku otworzyli paryski oddział belgijskiej firmy World Press. Pierwszy tom przygód Asterixa ukazał się w 1961 roku. W 1967 komiks ten stał się tak popularny, że magiczny duet poświecił mu całą swoją uwagę. Po tragicznej śmierci Goscinnego w 1977 Uderzo ilustrował i pisał komiksy dalej, lecz w znacznie wolniejszym tempie – na okładce zaś wciąż widniał napis „Goscinny/Uderzo".

Kontynuację, Asterix & Obelix XXL 2: Mission: Las Vegum podsumować można kilkoma słowami – więcej, szybciej i bardziej kolorowo. **Cała rozgrywka toczy się w bliskim otwarcia rzymskim kompleksie rozrywkowym o wdzięcznej nazwie Las Vegum.** W owym parku rozrywki przetrzymywani są druidzi, którzy – przynajmniej według słów tych głupich Rzymian – zostali zdradzeni przez Getafixa (u nas zwanego Panoramiksem). Asterix i Obelix nie chcą uwierzyć w występek przyjaciela, więc wyruszają na miejsce, by odkryć prawdę...

Niewątpliwie mocną stroną nowej części przygód Asterixa i Obelixa jest humor. Widać, że ludzie z Etranges Libellules dobrze bawili się podczas tworzenia tego tytułu. **W trakcie rozgrywki możesz zauważyć nawiązania do wielu klasycznych gier, a i filmom też nie przepuszczono** („Surprised to see me, Mr. Asterix?"). Znajdziesz tu Sama Shieffera (szpiega w czarnym wdzianku z pseudonoktowizorem), centuriona Larry'ego Crafta (Rzymianina z nadwagą ubierającego się w obcisłe kostiumiki a la Lara Croft) oraz szeregowych żołnierzy, których wygląd został zaczerpnięty z różnych kultowych produkcji. Na swojej drodze spotkasz więc legionistów podobnych do Raymana, Sonica, Ryu ze Street Fightera oraz hydraulika Mario. Znalazło się nawet miejsce dla staruszka Pac-Mana!

Jeżeli chodzi o samą rozgrywkę, to cechuje się ona dużą dynamiką. **Ciągle jest coś do zrobienia i nie ma czasu na myślenie – trzeba reagować prędko i dokładnie zarazem.** Momentami ogromne ilości przeciwników zmuszają cię do jeszcze szybszego działania, a to się wiąże z karkołomnym wstukiwaniem kombinacji klawiszy. W związku z tym dobrym rozwiązaniem jest odkurzenie lub zakup pada, ponieważ najmniej potrzebną rzeczą w czasie większej burdy jest mordowanie się z klawiaturą. **Niestety – gra jest całkowicie liniowa, tak więc ponowne jej przechodzenie nie ma większego sensu.** Co więcej, rozgrywka kończy się zbyt szybko.

Na swojej drodze spotkasz legionistów podobnych do Raymana, Sonica, Ryu ze Street Fightera oraz hydraulika Mario.



Tony Hawk to przy mnie pikuś...

Świat gry jest niesamowicie kolorowy. **Grafika utrzymana jest w komiksowym stylu i dobrze oddaje charakterystyczną kreskę Uderzo.** Engine graficzny świetnie radzi sobie z wyświetlaniem mnóstwa przeciwników, a w tym przypadku to o tyle ważne, że musisz ich pokonać prawdziwe krocie. Wszystkie postacie wykonane są z dużą dbałością o szczegóły, a jeśli dodać do tego „zabawy" twórców z motywami z innych gier, otrzymujemy naprawdę ciekawy kolaż. Miłe dla oka są też efekty graficzne, np. wykorzystywanie umiejętności bohaterów nagradzane jest masą rozbłysków, a **to, co dzieje się po wypiciu magicznego napoju, trzeba po prostu zobaczyć na żywo.**

Oprawa dźwiękowa także stoi na dobrym poziomie. Muzyka zmienia się w zależności od tego, co się dzieje na monitorze – żywsze kawałki wchodzą przy walkach, a podczas eksploracji podgrywają leniwie spokojniejsze motywy. Zastosowano nawet odgłosy stylizowane na poszczególne parodiowane produkcje. **Za to należy się twórcom duży pieczony dzik, byle nie w sosie miętowym.**

Dobre pomysły i duża dawka humoru – to jest to, co tygryski lubią w grach najbardziej. Twórcy Mission: Las Vegum najwidoczniej dobrze o tym wiedzieli, dzięki czemu stworzyli bardzo przyzwoitą produkcję. Fanom przygód dwóch sprytnych Galów, a także wszystkim pozostałym graczom, proponuję nabycie butelczyny magicznego napoju (bądź innego Red Bulla) i zanurzenie się w świecie Imperium Rzymskiego. ‹

Autor: Krzaq



Asterix & Obelix XXL 2: Mission: Las Vegum

Producent: Etranges Libellules
Dystrybutor PL: Atari

http://www.atari.com/

cena 79,90

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


humor, humor, humor • szybka akcja • komiksowa grafika


liniowość • momentami skomplikowana obsługa

Produkcja, która z pewnością nie przyniesie dzielnym Galom wstydu. Największym minusem gry jest totalna liniowość.

GRYWALNOŚĆ 4+
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
OCENA 4+



Atak 50-metrowej piechoty...



Nie musisz łysieć i nosić okularów, by zostać mistrzem Civilization IV...

Często słyszę pytanie: która gra strategiczna jest według ciebie najlepsza? Od lat odpowiadam: Civilization.

Sid Meier's Civilization IV

Nie ukrywam – jestem fanem serii. A może raczej maniakiem, wszak nie przy każdej grze spędza się 5000 godzin, a tyle przez ostatnie 13 lat pewnie by się uzbierało. Część czwartą Cywilizacji instalowałem z drżącymi rękoma. Czy czegoś nie popsuto? Czy gra spełni oczekiwania? Chwila napięcia...

Uff! Jeśli lubiłeś poprzednie części Civilization, już w tym miejscu możesz przerwać czytanie. Gra jest lepsza niż kiedykolwiek, dziękuję za uwagę, nie marnuj czasu, tylko kup ją czym prędzej i zacznij sam grać!

Jeśli jednak z tym tytułem spotykasz się po raz pierwszy (*człowieku, co robiłeś przez ostatnie 10 lat? – Foch77*), kilka słów wyjaśnienia. **Civilization IV to strategiczna gra turowa, w której obejmujesz dowodzenie nad wybraną przez siebie nacją** i kierujesz nią od czasów wspólnoty plemiennej aż po erę podróży kosmicznych. To plus minus 6000 lat, w trakcie których zmieniasz prymitywne osady w futurystyczne miasta, wynajdujesz najnowocześniejsze technologie i toczysz wojny z innymi cywilizacjami.

Civilization IV jest jedną z najbardziej rozbudowanych gier w historii, można więc o niej pisać godzinami. **Nie ma też co ukrywać – to trudna gra**, wymagająca przynajmniej kilku godzin, by przyswoić sobie dobrze jej zasady. I wielu dni, by naprawdę dobrze zrozumieć rządzące nią reguły. **Początkujących ucieszy więc fakt, że w grze znajduje się całkiem niezły samouczek.**



Widziałeś tak wciągającą grę, by producenci zawczasu wmontowali w nią budzik? Civ IV go posiada i sam byłem zmuszony z niego korzystać.

Na rozgrywkę składają się trzy główne elementy składowe. Pierwszym z nich jest zarządzanie jednostkami, czyli przesuwanie ich po mapie, zarówno w celach wojennych, jak i ekonomicznych (budowa infrastruktury wokół miast, zakładanie nowych osad itd.). Drugi element to zarządzanie miastami w skali mikro, czyli decydowanie, co w danej metropolii będzie budowane i czym zajmować się mają jej mieszkańcy. Ostatnim elementem zabawy jest globalne zarządzanie państwem – ustalanie typu rządów, stosunków z innymi nacjami, wysokości podatków czy nakładów na rozwój naukowy. Wszystkie trzy poziomy rozgrywki przenikają się wzajemnie, dzięki czemu możesz poczuć się jak prawdziwy, totalny władca, który ma wpływ właściwie na wszystko.

To jednak znamy już z poprzednich części Civilization. A co jest nowego? Innowacji nie ma może wiele, ale dość znacząco zmieniają one sposób prowadzenia rozgrywki. Nareszcie wprowadzone zostały różne religie, zwiększyła się także ich rola. **Budowanie kościołów i świątyń nie tylko wpływa na zwiększenie twoich dochodów i polepszenie nastrojów ludności, ale jest również doskonałym narzędziem politycznym.** Możesz wysyłać własnych misjonarzy do osad innych nacji, by wywołać w nich rebelie i w ten sposób bezkrwawo przyłączyć je do swojego imperium.



Przy wyborze cywilizacji możesz zazwyczaj wybierać między kilkoma przywódcami... Mao, anyone?



Ekran zarządzania miastem jest czytelny jak nigdy dotąd.

Nastąpiły również zmiany w systemie typów rządów (patrz: ramka) i ulepszenia w dziedzinie dyplomacji. Nie możesz naruszać granic obcego państwa bez wypowiadania wojny, a traktaty pokojowe są praktycznie niezrywalne. Nie licząc kilku wyjątków, **oznacza to koniec taktyki polegającej na podpisywaniu paktu o nieagresji, podchodzeniu pod miasto wroga i atakowaniu bez ostrzeżenia.**

Kilkaset typów ustrojów



Od pierwszej części seria **Civilization dawała graczom możliwość wyboru typu rządów**, jaki obowiązuje w ich państwie. Każda z obranych dróg miała swe uzasadnienie ekonomiczno-polityczne. Przy rządach demokratycznych gospodarka rozwijała się szybciej niż w ustroju komunistycznym, z drugiej jednak strony wojnę wygodniej było prowadzić, gdy obowiązującą doktryną był faszyzm.

Nie inaczej jest w Civilization IV, tutaj system ten rozwinięty jest jednak dużo bardziej. **Teraz masz jeszcze większy wpływ na to, co dzieje się w twoim państwie**, samodzielnie kontrolujesz wszystkie główne dziedziny życia – decydujesz nie tylko o tym, jaki będzie typ rządów, ale również system ekonomiczny, rodzaj religii, organizacja pracy i wewnętrzne stosunki społeczne.

We wszystkich tych dziedzinach masz 5 opcji do wyboru, a każda z nich posiada swoje wady i zalety. Ponieważ możesz je ze sobą mieszać, **łącznie daje to więc kilkaset różnych kombinacji!**



Grafika urzeka, aż ciężko uwierzyć, że to nie jest trójwymiarowy RTS!



W samouczku rad udziela ci sam Sid Meier. Tak oto wygląda człowiek legenda.



Wybudowaniu każdego z Cudów Świata towarzyszy interesująca sekwencja filmowa.

Cywilizacja jest lepsza niż kiedykolwiek – nie marnuj czasu, tylko kup ją czym prędzej i zacznij sam grać!

System walki również został ulepszony. Twoje oddziały wraz z każdą wygraną stają się silniejsze. Niczym w grach RPG, za każdym razem, gdy awansują na wyższy poziom, możesz wybrać dla nich specjalną umiejętność (np. +20% siły przy ataku na miasto, dodatkowy ruch czy też skuteczniejszą obronę na terenie górzystym). Pozwala to konstruować zróżnicowane, unikalne taktyki walki.

Jednak **zdecydowanie najważniejsze innowacje wprowadzono w kwestii ekonomii.** Koniec z nagłymi zmianami produkcji! Jeśli budując bibliotekę, nagle się rozmyślisz i stwierdzasz, że chcesz produkować jednostkę wojskową – zaczynasz prace od początku. Co więcej, by rekrutować np. włóczników, musisz wcześniej znaleźć złoża żelaza, wybudować w tym miejscu kopalnię i podciągnąć drogę do miasta, w którym jednostki mają być tworzone. Dzięki temu wojny – wreszcie! – toczone są głównie o dostęp do najważniejszych surowców.

Osobny akapit należy się oprawie audiowizualnej, tym bardziej że prezentuje się ona zdumiewająco dobrze (choć na screenach niezbyt to widać). Mapa gry ukazana jest w trybie 3D, dzięki czemu możesz niemal dowolnie manewrować kamerą. Przy maksymalnym zbliżeniu daje się zauważyć, jak wiele pracy autorzy włożyli w szczegółowe przedstawienie świata gry. W miastach na pierwszy rzut oka widać wszystkie wybudowane w nich budynki (na mapie, jeszcze przed wejściem do ekranu metropolii!), a modele jednostek niewiele ustępują tym z RTS-ów. Cywilizacja nigdy nie wyglądała tak dobrze!

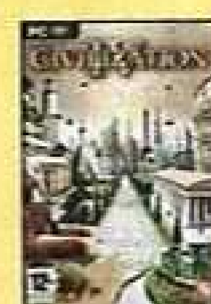
Muzyka to również prawdziwy majstersztyk. Początkowo utrzymana w klimacie etno, z czasem się zmienia, dostosowując się do epoki, w której twoja cywilizacja się znajduje. To prosty pomysł, który w subtelny sposób wzbogaca zabawę i motywuje od rozwoju.

Niestety, za solidną oprawę przyszło graczom słono zapłacić. **Gra wymaga naprawdę silnego sprzętu** – jeśli chcesz grać na największych mapach, lepiej wyposaż swojego PC w 1 GB pamięci. Na maszynie bez dużych możliwości obliczeniowych Civilization IV działa raczej ślamazarnie, co może zniechęcić do zabawy zarówno w trybie single, jak i w multiplayerze.

No właśnie – multiplayer. **W końcu seria Civilization doczekała się trybu gry wieloosobowej z prawdziwego zdarzenia!** Nie ma on praktycznie ograniczeń – dostępne są największe mapy, a każda z cywilizacji może być kierowana przez innego gracza. Co więcej, istnieje wiele sposobów na odniesienie zwycięstwa (zniszczenie wszystkich, rozwój technologiczny, podbój kosmosu etc.), możliwe są również różne wariacje rozgrywki – np. gra drużynowa, w której kilku graczy tworzy wspólnie sojusze.

Ponadto, mimo że w trybie single gra jest turowa, w multiplayerze zastosowano genialne rozwiązanie – gracze wykonują swoje ruchy jednocześnie. Oprócz tego można ustawić limit czasu, po przekroczeniu którego tura kończy się automatycznie. Dzięki tym pomysłom **gra w sieci jest niezwykle dynamiczna.**

Podsumowując pokrótce – Civilization IV to gra wybitna. Przemyślana lepiej niż jej poprzedniczki, niezwykle grywalna i zawierająca znakomity tryb multiplayer. To produkcja, która się nie zestarzeje, gwarantuję, że będziesz w nią grał długimi miesiącami, a nawet latami. Po prostu – mistrzostwo świata. ☾



Civilization IV

Producent: Firaxis Games
Dystrybutor PL: Cenega
http://www.2kgames.com/civ4/

cena 99,90
Multiplayer: tak
Gatunek: strategia

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB



olbrzymia grywalność • przemyślane zasady gry • muzyka • potyczki multiplayer



duże wymagania sprzętowe • przeciążenia serwera multiplayer

Wielki Sid Meier po raz kolejny udowodnił, że jak nikt zna się na grach. Civilization IV to najlepsza strategia turowa tego roku!

GRYWALNOŚĆ 5+
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5+
5+ OCENA

Autor: MAO (www.sztab.com)

Ewolucja tylko w menu.



Nawet pod względem wzrostu nie przewyższamy Anglików...


Sędzia był spalony, to się nie liczy!



Karne to loteria. Dziś wygrały słowa: Prawy Górny Róg.

Na dobrych grach sportowych ciąży jakieś fatum. Po dojściu do pewnego zadowalającego momentu przestają się one w ogóle rozwijać.

PRO EVOLUTION SOCCER 5

Do tej pory najlepszym na to przykładem były prawie wszystkie gry EA Sports, których każda kolejna odsłona różniła się tytułem, zaktualizowanymi składami i zmienionym menu. **Trudno się dziwić, że mając za konkurencję serię FIFA, panowie z Konami starać się zbytnio nie muszą.** Nawet jeśliby wypuścili grę z poprzedniego roku jako nowość, i tak oferowaliby najlepszą grę piłkarską na wszystkich platformach. Chociaż... Momencik, oni właśnie tak zrobili!

Sytuacja na rynku kopanych już się ustabilizowała. EA Sports ma nazwy, licencje (nawet na tak orientalne ligi jak polska) i wiele trybów rozgrywki, Konami zaś oferuje głównie grywalność. Dla mnie wybór jest bardzo prosty. Jednocześnie jednak **jako posiadaczowi Pro Evolution Soccer 4 niełatwo mi wymyślić choćby jeden powód, dla którego miałbym kupić najnowszą część.** Różnice są tak nieznaczne, że zwyczajnie szkoda tej, nie najmniejszej przecież, kasiory.

Jeśli idzie o tryby gry, to w gruncie rzeczy nie jest tu wcale najgorzej. Mecze towarzyskie, możliwość zbudowania własnej ligi i różnej maści pucharów zdecydowaną większość graczy zadowoli, choć ci z zacięciem menedżerskim jednak więcej dla siebie znajdą w FIFA. Co prawda **PES oferuje również bardziej zaawansowane możliwości grzebania w drużynie, ale przy Dynasty Mode, znanym z konkurencyjnego tytułu, wypada to po prostu słabo.** To wrażenie zupełnie jednak mija, gdy wybiegasz na boisko...

Bez cienia wątpliwości, **PES 5 jest najlepszą symulacją piłki nożnej na świecie. Koniec, kropka, bez dyskusji.** Prawie każdy atak wygląda tu inaczej, sam siebie możesz zaskakiwać udanymi i nieszablonowymi akcjami nawet po setkach godzin intensywnego grania. Sterowanie wbrew pozorom jest możliwe również bez pada – choć oczywiście klawiatura nigdy nie da pełnej kontroli nad prowadzonym zawodnikiem. PES ma to do siebie, że nawet jeśli jest to twoja pierwsza gra tego typu, **potrzebujesz tylko kilkunastu minut, by nauczyć się całkiem sprawnie grać – ale zarazem całych lat, by móc być uznanym za mistrza.**

To, co odróżnia PES 5 od FIFA 06, to przede wszystkim zachowanie piłkarzy na boisku. Ustalana przed i w trakcie meczu taktyka ma naprawdę wielkie znaczenie. **Piłkarze trzymają się wyznaczonych ról, potrafią wyjść na czystą pozycję** (dzięki temu wiele bramek pada z kontry) i w większości przypadków robią to, czego od nich oczekujesz. Oczywiście nie znaczy to, że każda akcja kończy się strzałem na bramkę, tak dobrze to nie ma. A przynajmniej nie na trzecim i kolejnych poziomach trudności.

Cykl FIFA ma nazwy, licencje i wiele trybów rozgrywki, PES 5 zaś oferuje głównie grywalność.

To zawsze była duża bolączka serii – o ile grając na jednej lub dwóch „gwiazdkach", możesz praktycznie trzymać pada jedną ręką i podśpiewywać pod nosem hity Kylie Minogue, a mimo to wygrywać, to już na kolejnych zaczynają się naprawdę duże problemy. **Cóż z tego, że poziomów trudności jest sześć** (ostatni dopiero do odblokowania), **skoro różnica pomiędzy trzecim a szóstym jest nieporównywalnie mniejsza niż między drugim a trzecim?**

Sprawom technicznym nie ma co poświęcać za wiele miejsca, grafika i dźwięki prawie wcale się nie zmieniły od poprzedniej odsłony, wciąż są OK. Jedyne bardzo widoczne różnice znaleźć można tylko w menu głównym – Konami się tu chyba zapatrzyło w EA Sports. Od siebie polecę jedynie włączenie bardziej orientalnego komentarza – warto dać sobie spokój z angielskim i posłuchać tego, co mówią Hiszpanie albo Włosi – zabawa jest przednia. Choć akurat **w PES-a można grać bez dźwięku i w niskiej rozdzielczości.** I tak lepszej kopanej nikt jeszcze nie zrobił.

PES... Management!

To nie pomyłka! Na całkiem już konkurencyjny rynek menedżerów piłkarskich wejdzie nowy gracz – spod klawiatur Konami! Gra ma oferować prosty interfejs i jednocześnie możliwość kontrolowania każdego aspektu życia klubu (niestety w grze nie będzie polskiej ligi). Jest tylko jeden problem – na razie Pro Evolution Soccer Management zapowiedziano tylko na konsolę PS2. Mam nadzieję, że to się szybko zmieni!



Fair game!

PES nie przestaje mnie zaskakiwać. Po faulu (nieodgwizdanym, niestety) mój zawodnik padł kontuzjowany na murawę. Jako że sytuacja była napięta (dogrywka), czym prędzej wybiłem piłkę na aut i wprowadziłem sprawnego zawodnika. A co zrobił komputer? Zamiast przeprowadzać normalną akcję, wykopał szmacianą daleko na moje pole karne, oddając ją mojej obronie! Ktoś jeszcze się zastanawia, **dlaczego PES miażdży FIFA?!**



Taki widok można sobie kupić za punkty. Warto – gra staje się znacznie bardziej taktyczna.



Strzelcem roku znów został Replay!

Pro Evolution Soccer 5

Producent: Konami
Dystrybutor PL: CD Projekt
http://www.pes5.net/

cena 159,90
Multiplayer: tak
Gatunek: sportowa

Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 32 MB, DVD

(+) frajda! • nieszablonowe akcje • niewielkie wymagania

(–) poziomy trudności • mało lig i trybów gry • zmiany prawie wyłącznie w menu

Różnic w stosunku do poprzedniej części za wiele nie ma, ale to nic. PES 5 to królowa piłki nożnej wszech platform!

GRYWALNOŚĆ 5
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 4
OCENA 5

Autor: Che Collada



Początkowo taka podmiana tekstur wygląda efektownie, ale jak się bliżej przyjrzeć...





Treningowy sparing Morfeusza i Neo. Gdyby nie kolor stroju, niełatwo byłoby ich odróżnić.

THE MATRIX PATH OF NEO

Odkąd usłyszałem tytuł nowej gry ze świata Macierzy, chciałem wziąć ją do recenzji i skonkludować hasłem „paw Neo". Oba zamierzenia niniejszym spełniam!

Zion Archives, czyli opcja do odblokowania. Nie warto...

Ostrzegam: puszczenie pawia może być natychmiastową reakcją na pierwsze zetknięcie się z grą. Poza tym, że jest ona maksymalnie niestabilna, to jeszcze działa tragicznie wolno nawet na superwypasionych maszynach, a wygląda... Jak to trafnie określił przechadzający się za moimi plecami Rednacz: „przecież darmowe gierki są od tego ładniejsze!". Grafika to autentyczny, wielki, szarobury paw. Gdyby ocenić grę tylko na jej podstawie, Matrixa od razu trzeba by rzucić w diabły. **Nie wiedziałem, że na ekranie monitora można wyświetlić tak niewyraźny obraz. Myślałem, że takie dno jest możliwe tylko w taniochach na konsole.**

Jakby tego było mało, na niektórych konfiguracjach sprzętowych **zabawa jest dodatkowo utrudniona przez częste zwisy, znikanie tekstur, idiotyczne kolizje obiektów i cały szereg innych problemów technicznych**, na wymienianie których zwyczajnie nie ma miejsca. Na pocieszenie powiedzieć mogę tylko tyle, że już wyszedł pierwszy, 55-megowy patch, który teoretycznie poprawia sporo problemów. Takie niedo-



Pamiętasz tę scenę z filmu? Tu jej nędzna imitacja...

pracowanie gry jednak bardzo dziwi – rozumiem, jeśli Shiny śpieszyłoby się z wydaniem gry, gdyby była ona związana np. z premierą kinową. Ale skoro o Matriksie już prawie wszyscy zapomnieli, lepiej było go nie wskrzeszać przy pomocy takiego śmiecia.

Path of Neo jest zręcznościówką w TPP, w której wcielasz się w „Wybrańca". **Fabuła pokrywa się w bardzo dużej części z filmami, gdzieniegdzie tylko dodatkowo je rozwija.** (Największe zaskoczenie fanów czeka jednak na końcu, gdyż tu twórców wyobraźnia nieco poniosła. Nie zdradzę, co zobaczycie, powiem tylko jedno: według mnie Wachowscy, którzy zaakceptowali tę końcówkę, zidiocieli doszczętnie). Wszystko zaczyna się oczywiście treningiem, którego zwieńczeniem jest walka z Morfeuszem. W porównaniu do późniejszych potyczek z agentami ten pojedynek to **zabawa w kotka i białego królika.** Ogólnie poziom trudności w grze jest bardzo nierówny. Większość etapów przejdziesz, nie ginąc zbyt często, ale przy niektórych walkach (kilku agentów naraz) będziesz musiał uważać, by nie pogryźć ze złości klawiatury lub pada.

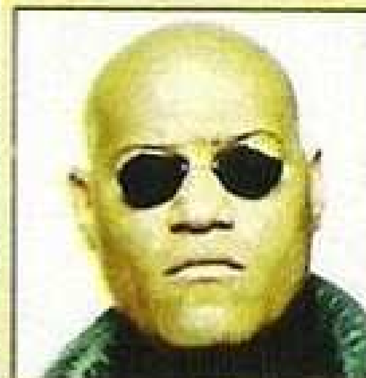
Gdyby ocenić Matrixa tylko na podstawie grafiki, od razu trzeba by go rzucić w diabły.

To, co może się w Path of Neo podobać, to walki i bullet-time. **Jeśli już zapomnisz o tym, jaka ta gra jest brzydka, naparzanie w klawisze i obserwowanie niezgorszych wymian ciosów dostarcza pewnej masochistycznej przyjemności.** W ramach postępów w grze Neo zyskuje nowe ruchy, kombosy i rzuty (nie zabraknie też znanego z filmów omijania i zatrzymywania kul!), a ich ogólna liczba po jakimś czasie jest imponująca. Inna rzecz, że w wirze walki niełatwo pamiętać o wykonywaniu skomplikowanych akrobacji, więc zabawa w większości kończy się na włączeniu bullet-time'u i wciskaniu najbardziej podstawowych kombinacji.

Oczywiście sama walka na pięści i podeszwy, choć najskuteczniejsza, niekiedy ustąpi na rzecz pojedynkowania się przy użyciu wszelakich narzędzi. **Oprócz różnych pistoletów gdzieniegdzie znajdziesz też broń białą** i prawdę powiedziawszy, najlepiej korzystać właśnie z niej. Walki są niekiedy pierońsko trudne, ale w zwarciu, przy użyciu dobrej maczety, idzie sobie jakoś poradzić.

Grając w Matrixa, czułem się trochę tak, jakbym bawił się kloc... bardzo brudną, starą zabawką. Niby po jakimś czasie zapominałem o grafice i błędach, ale wciąż nie jest to coś, w co chciałbym grać dla przyjemności. **Dla mnie Path of Neo jest ostatnim gwoździem do trumny z napisem „Matrix".** A w 1999 roku Wachowscy tak dobrze zaczęli...

Digitalizowany Morfeusz





Trzeba przyznać, że w scenkach przerywnikowych robionych na silniczku **postacie z gry wyglądają bardzo podobnie do swoich filmowych odpowiedników.** Szkoda tylko, że w akcji rozpoznać ich można co najwyżej po kolorze ubrania...



Przed każdą misją można zobaczyć urywki z filmu. Niby mają wprowadzać w fabułę, ale są zmontowane i dobrane tak chaotycznie i bełkotliwie, że mogą tylko cieszyć oczy.

Budżety filmów

Jak to zwykle w kinie bywa, za mniejsze pieniądze można zrobić dużo lepszy film. **Pierwszy Matrix kosztował 63 miliony dolarów, drugi już dwukrotnie więcej,** trzeci zaś zamknął się w kwocie 110 milionów. Widać pieniądze braciom Wachowskim nie służą...

The Matrix: Path of Neo

Producent: Shiny
Dystrybutor PL: Atari

http://www.atari.com/thematrixpathofneo/

cena 99,00

Multiplayer: nie

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB



piosenka Queenu przy napisach końcowych?... • no dobra, czasem walki wyglądają dobrze • łamanie praw grawitacji



grafika!!! • błędy • czy ktoś to w ogóle testował?! • rzadkie autosave'y

Gra fabularnie bazująca na wszystkich matrixowych produkcjach nie spełnia oczekiwań. W wersji PC jest to porażka na całej linii!

GRYWALNOŚĆ 3
GRAFIKA 1
DŹWIĘK 3+

OCENA 3-

Autor: Che Collada

Czara pełna ognia.

Harry Potter i Czara Ognia

Od premiery pierwszej gry z Harrym Potterem w roli głównej minęły już cztery lata! W tym czasie pojawiły się kolejne, niestety plastikowe, proste i dość przeciętne produkcje...

Tak, dzieci, spalcie wszystko!

Harry ogrodnik. Róże po 5 zł.

Wszystko jednak miało się zmienić za sprawą Harry'ego Pottera i Czary Ognia. Obawiałem się, że to tylko czcze przechwałki, jednak EA Games rzeczywiście dokonało sporo bardzo poważnych i cennych zmian. Nie jest to rewolucja, ale porównanie nowej gry z poprzednią (Harry Potter i Więzień Azkabanu) wypada zdecydowanie na korzyść Czary Ognia.

Fabuła w dużej mierze pokrywa się ze scenariuszem filmu, postacie też są wyraźnie stylizowane na aktorów występujących w obrazie kinowym. Oczywiście w grze wyprodukowanej na licencji Warner Bros. to wcale nie dziwi. Pierwsza poważna zmiana dotyczy właśnie wyglądu bohaterów. Harry, Hermiona i Ron wyraźnie dorośli. Możemy to dostrzec dzięki szczegółowym modelom postaci, które tym razem prezentują się całkiem nieźle. Również lokacje bardzo zyskały na wyglądzie. **Przede wszystkim dzięki temu, że zrezygnowano ze starego, wyeksploatowanego już silniczka na rzecz technologii Rendware. Poprawiono animacje, dołączono rewelacyjne, bardzo klimatyczne cut-scenki, zmienił się sposób prezentowania akcji.**

Jedna z najważniejszych rzeczy, które od razu zauważysz w grze, to zyskana przestrzeń – kamera wreszcie odsunęła się od bohatera i nie wnika mu w czoło lub inne fragmenty ciała, nie musisz też przyglądać się teksturom na jego twarzy. Jednocześnie praca kamery pozostawia wiele do życzenia. Wielokrotnie zdarzyło mi się, że kamera prezentowała nie to, co akurat powinna. Najbardziej irytujące jest to podczas walk. Na dodatek kamera jest stosunkowo bezwładna, co również nie ułatwia gry.

Tym razem Harry będzie musiał wziąć udział w Turnieju Trójmagicznym, zmierzy się też oczywiście ze swoim odwiecznym wrogiem, Lordem Voldemortem. Dla graczy oznacza to wiele nowości, np. misje, w których Harry umyka przed smokiem lub nurkuje w lodowatych głębinach Czarnego Jeziora. Ten ostatni pomysł został zrealizowany bardzo sprawnie, również podwodna walka z Trytonami w nieco zmodyfikowanym trybie TPP robi duże wrażenie.

Czara Ognia jest bardziej rozbudowana, przemyślana i dopracowana, ale niestety nadal ma sporo wad, które znacznie zmniejszają przyjemność z gry.

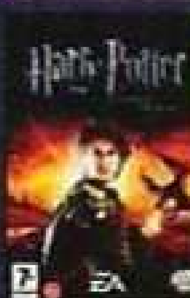
Nurkowanie w Czarnym Jeziorze to jedyne misje, w których Harry walczy w pojedynkę. W pozostałych poruszasz się w trybie co-op z jego przyjaciółmi. Przed każdym etapem możesz wybrać tę z trzech postaci, którą chcesz grać (pozostałe towarzyszą i pomagają – zajmuje się tym komputer). Tak jak poprzednio, bohaterzy mogą zbierać czekoladowe żaby i fasolki Bertiego Botta. Za te ostatnie kupisz karty, które obecnie mają bardzo wymierną wartość. Dzięki nim poprawisz skuteczność czarów, podniesiesz żywotność Harry'ego lub jego kompanów. Możesz też zwiększyć moc zaklęć bojowych przeciw konkretnemu rodzajowi przeciwników, a nawet zmienić interakcje pomiędzy bohaterami (np. kiedy Ron zbliży się do Harry'ego, jego punkty życia zostaną wyrównane do liczby punktów, jakie ma Harry). Karty można łączyć (trzy sztuki), dzięki czemu ich efekty się kumulują.

Dzięki nowym efektom świetlnym zaklęcia wyglądają dużo lepiej. Niestety system magii nadal pozostawia wiele do życzenia. Możesz co prawda uaktywniać pewne grupy czarów samodzielnie, ale kontrola nad nimi nadal pozostaje znikoma. W czym problem? Kiedy np. chcesz, aby Harry podniósł głaz i cisnął nim w płonącą salamandrę, twój hero zaczyna polewać wodą z różdżki palące się przed nim skrzynie. Wybór zaklęcia dokonuje się automatycznie i aby można było czarować tak, jak się chce, należy bardzo dokładnie ustawić bohatera przed obiektem (co z powodu zawodnej kamery bywa trudne).

Czara Ognia zdecydowanie różni się od poprzednich tytułów z serii. Jest bardziej rozbudowana, przemyślana i dopracowana, ale niestety nadal ma sporo wad, które znacznie zmniejszają przyjemność z zabawy. Zastanawiam się tylko, dlaczego – mimo moich narzekań – spędziłem nad grą tydzień i omal nie umarłem z głodu, bo szkoda było mi czasu na jedzenie...


Hm... mam nadzieję, że nie jesteś głodny!


Chciałeś zostać podwodniakiem, to masz.



Harry Potter i Czara Ognia

Producent: Electronics Arts
Dystrybutor PL: EA Polska

http://harrypotter.ea.com/hpgof/

cena 139,90

Multiplayer: tak

Gatunek: akcja

Wymagania: procesor 1,6 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB


duże, dopracowane lokacje • świetne cut-scenki • nowy tryb co-op • interesujące tło muzyczne • praktyczny system kart


słabe AI • brak opcji save w dowolnym miejscu • zła praca kamery • brak ustawień grafiki, muzyki

Mimo niedociągnięć wessała mnie jak mało co. Doskonałe efekty świetlne, nowy sposób użycia kart. To jest super!

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Autor: Herr Odyn

PETER JACKSON'S KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE

Wielka małpa wróciła w stylu godnym króla. No tak – w końcu nazywa się KING Kong...

Wraz z rozwojem rynku elektronicznej rozrywki producenci gier zaczęli znajdować nowe sposoby na napełnianie worków pieniędzmi – i zajęli się między innymi przemysłem filmowym. W związku z tym w okolicy premiery głośnego tytułu pojawiają się gry bazujące na jego licencji. **Niestety – zamiast godnych uwagi eGRAnizacji otrzymujemy zazwyczaj straszny „crap".** Dlatego też, zrażony poprzednimi doświadczeniami, podchodziłem do King Konga z dużym sceptycyzmem. Jednak już po paru minutach rozgrywki widać, że to niemal wzorcowy przykład na przeniesienie filmu na monitory komputerów.

Fabuła gry osadzona jest w latach 30. Hamerykański reżyser filmowy Carl Denham (w tej roli Jack Black) postanawia wyruszyć wraz z ekipą filmową na tajemniczą Wyspę Czaszek. Chce nakręcić tam film, który da mu sławę i bogactwo. Jednak **nie wie, że oprócz cudownych plenerów spotka również potężne, zapomniane przez czas istoty.** No i tutaj wchodzisz ty, graczu – jako Jack Driscoll masz zapewnić bezpieczeństwo ekipie filmowej.

Z czym to się je?...

Ta część gry, w której będziesz kierował dzielnym Jackiem, jest FPS-em, ale za to jakim! Pierwszą rzeczą, która się rzuca w oczy, jest całkowity brak HUD-a. Żadnych cyferek, paska zdrowia – nic. Trzeba to zdecydowanie zaliczyć na plus, ponieważ nic bardziej nie dekoncentruje przy dynamicznych walkach niż zbędne „śmieci" na ekranie, a rozwiązanie to dodaje jeszcze realizmu (o ile można mówić o realizmie w przypadku gry z kilkunastometrową małpą w roli głównej). **Nawet samo ustawienie myszy (normal bądź invert) dokonuje się w sposób naturalny.** Pewnie zastanawiasz się, jak producenci poradzili sobie z brakiem tych wszystkich interfejsowych udogodnień? O stanie amunicji informuje cię sam Jack, gdy naciśniesz odpowiedni przycisk.

Spielberg, nie wygłupiaj się!

Przy każdym uderzeniu lekkie spowolnienie akcji, rozmycie – miodzio!

Rozwiązanie to sprawdza się jednak tylko do czasu, gdy na ekranie nie ma akurat zbyt intensywnej akcji. W przeciwnym wypadku podczas nerwowej ucieczki przed atakującym cię stworem możesz usłyszeć „klik, klik"... i będziesz musiał zacząć szukać czegoś, czym mógłbyś się obronić. W tej kwestii również zauważalne jest oryginalne podejście. Po etapach porozrzucane są włócznie tubylców, które w każdym momencie możesz podnieść. **Widzisz gdzieś truchło jednego z dinozaurów? Czemu nie wykorzystać jego kości jako broni?** Tutaj możesz to zrobić! Jeżeli dodać do tego możliwość podpalania włóczni i wykorzystywania ich do zamieniania zadrzewionych i trawiastych terenów w ogniste pułapki, uzyskujemy całkiem niezły substytut broni palnej.

W ciekawy sposób odwzorowano dżunglę. **W grę wbudowane jest funkcjonowanie pewnego rodzaju łańcucha pokarmowego.** Polega to mniej więcej na tym, że kiedy zabijesz jakieś zwierzę, istnieje możliwość, że wywabi to z kryjówki inne stwory – łase na jego mięso. Czasem przysparza to kłopotów, a czasem stwarza możliwości, dzięki którym pojawiają się pewne alternatywne ścieżki. Na przykład: zamiast strzelać do dinozaurów, możesz je zwabić przynętą w wysokie trawy, które następnie podpalisz płonącą włócznią.

Odwzorowanie stanu zdrowia postaci również odbywa się w naturalny sposób. Zamiast sztucznych podziałek typu punkty zdrowia, pasek życia itp. twórcy po-



No i kto tu jest królem dżungli?



Piotruś, syn Jacka



Urodził się w małej mieścinie w Nowej Zelandii w 1961 roku. Gdy w wieku 8 lat otrzymał kamerę 8 mm, od razu zaczął nagrywać filmy ze swoimi przyjaciółmi. Przeważnie były krótkie, ale już one miały pewną cechę, która później uczyniła Petera Jacksona sławnym – robiące wrażenie efekty specjalne stworzone małymi kosztami. **Filmem, który dał mu pozycję kultowego reżysera, była „Martwica mózgu"** (1992). Później podjął się ekranizacji „Władcy Pierścieni" – wszyscy wiemy, z jakim skutkiem.

Kong chcieć banana – teraz!

Prawie King Kong



Naukowcy z McMaster University odkryli, że w czasach naszych przodków **żyła gigantyczna małpa – o wysokości 3 metrów i wadze 600 kilogramów.** Podobno gatunek Gigantopithecus blackii (bo taką nadali nazwę zwierzowi) zamieszkiwał tereny południowo-wschodniej Azji przez około milion lat, a wymarł około 100 tysięcy lat temu. Pierwsze **szczątki tego zadziwiającego zwierzęcia** odkrył w 1935 roku holenderski archeolog G.H. von Koenigswald na wyprzedaży w aptece w Hong Kongu.

You shall not pass!

Już wiem. Z koprem.

stawili na przedstawienie stopnia zranienia postaci. Chodzi tu mniej więcej o to, że gdy jakiś stwór cię zaatakuje, co przeważnie wiąże się ze złapaniem nogi bądź ręki, obraz zaczyna się trząść a przy okazji staje się rozmyty i czerwony. Kiedy jesteś w takim stanie i zostaniesz dorwany ponownie, giniesz – lepiej więc przeczekać gdzieś chwilę, aż twoje zdrowie wróci do normy. Inaczej sprawa ma się w przypadku ataku V-Rexa (odpowiednika T-Rexa), ponieważ jak już cię złapie, to możesz wczytywać wcześniejszy zapis.

Jeżeli już o sejwach mowa, nie ma możliwości wykonywania ich w dowolnym momencie. **Zamiast tego jest system checkpointów.** Samo wczytywanie gry odbywa się w sposób błyskawiczny. Trudno jest dostrzec jakiekolwiek pauzy pomiędzy animacjami a właściwą rozgrywką. Wciąż nie zmienia to jednak faktu, że cofanie się po śmierci do określonego przez autorów punktu nie jest rzeczą przyjemną.

Oprócz grania Jackiem przyjdzie ci również biegać i skakać po dżungli (a w końcowych etapach po mieście) samym Kongiem. Wtedy akcję obserwujesz z perspektywy trzeciej osoby (małpy?). Samo sterowanie jest proste niczym obsługa cepa – kursory oraz cztery przyciski to wszystko, czego potrzeba do szczęścia (chociaż polecałbym pada ze względu na „wstrząsy"). **Cała zabawa wielką, owłosioną małpą opiera się na ochranianiu Ann** (głównej bohaterki) i klepaniu kolejnych V-Rexów. Przyjdzie ci nawet odwiedzić Nowy Jork w poszukiwaniu ukochanej. W sumie nie brzmi to zbyt porywająco – ale jak wygląda! Przy każdym uderzeniu lekkie spowolnienie akcji, rozmycie – miodzio. Jedyną irytującą rzeczą jest konieczność ciągłego uderzania w jeden przycisk podczas „krytycznych" momentów – jak na przykład w trakcie dobijania V-Rexa. Mimo tego gra Kongiem daje dużo przyjemności.

Grafika King Konga zachwyca swoją szczegółowością. Postacie wyglądają dokładnie tak jak ich filmowe pierwowzory, a sposób przedstawienia dżungli zapiera momentami dech w piersiach. Trawa poruszająca się na wietrze, wszędobylskie insekty – czasami warto przystanąć i się temu wszystkiemu dokładniej przyjrzeć. **W związku z nastawieniem rozgrywki na ciągłą akcję nie ma niestety wielu spokojnych momentów na podziwianie świata.** Jednak efekty towarzyszące walce też stoją na wysokim poziomie. Wystarczy wspomnieć wzmiankowane przeze mnie wcześniej konsekwencje przyjęcia ataku stwora „na klatę". Tego nie można oddać statycznym screenem – to trzeba zobaczyć na własne oczy.

Dźwięk stoi na bardzo wysokim poziomie. Muzyka idealnie dopasowuje się do tego, co dzieje się na ekranie – w momentach, gdy nie ma akcji, buduje napięcie, a w chwilach stresowych motywuje do działania. Dodatkowo mamy do czynienia z potężną liczbą dźwięków ambientowych – wszelkie szelesty, szmery, ryknięcia. Wszystko profesjonalnie nagrane i zmontowane. Głosów postaciom użyczyli aktorzy znani z wielkiego ekranu. W związku z tym **usłyszysz Adriana Brody'ego jako Jacka, a za „wokal" Ann odpowiedzialna jest Naomi Watts.** Oczywiście nie mogło zabraknąć charyzmatycznego Jacka Blacka w roli Carla Denhama. Po prostu miód dla uszu...

Peter Jackson's King Kong napawa mnie wielkim optymizmem. **Dzięki tej grze uwierzyłem, że możliwe jest zrobienie dobrej „egranizacji".** Przy każdym szczególe widać ogrom pracy włożony przez ludzi z Ubisoftu. Fakt – nie udało się im zrobić gry idealnej, ze względu na drobne błędy. Zaimplementowanie trybu multiplayer spowodowałoby, że gra zyskałaby jeszcze na atrakcyjności. Mimo tego dostajemy w swoje łapy bardzo dobrą produkcję. Proponuję już dziś pędzić z okrzykiem i bananem w ręce do sklepu – ten tytuł jest tego wart. ☾



Peter Jackson's King Kong – The Official Game of the Movie

Producent: Ubisoft
Dystrybutor PL: Cenega

http://www.kingkonggame.com/

cena 99,90
Multiplayer: nie
Gatunek: akcja/FPS

Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB


oprawa • brak HUD-a • intensywność akcji


brak możliwości zapisywania stanu gry w dowolnym momencie

Wzorcowy przykład na to, jak powinno się przenosić filmy na ekrany komputerów. Inni producenci powinni się uczyć od Michela Ancela i jego Ubisoftu.

GRYWALNOŚĆ 5-
GRAFIKA 5
DŹWIĘK 5
OCENA 5-

Autor: Krzaq




Vader z... nożem świetlnym?

Oj, chyba nie zaparkujesz...

Nieco nieoczekiwanie Battlefront stał się najlepiej sprzedającą się grą osadzoną w świecie Star Wars. Pojawienie się sequela było więc tylko kwestią czasu.

STAR WARS BATTLEFRONT II

LucasArts pozwolił zresztą ekipie Pandemic zacząć prace nad sequelem jeszcze przed premierą pierwszej części gry. Jak się okazało, całkiem słusznie. Patrząc na popularność Battlefronta, nikt o wynik finansowy jego następcy obawiać się nie musi. **Zmiany w stosunku do jedynki są bowiem minimalne, co akurat tutaj wadą nie jest.** Starano się przede wszystkim dodawać nowe elementy, nie zmieniając przy tym głównych założeń i grywalności poprzednika. Fanom Gwiezdnych Wojen to wystarczy, reszta i tak cały czas gra w lepszego Battlefielda.

Najbardziej na poprzednią grę Pandemic narzekali ludzie pozbawieni dostępu do szybkiego łącza, gdyż im Battlefront nie oferował zbyt wiele. **Tym razem autorzy poświęcili więcej czasu na pracę nad trybem dla pojedynczego gracza**, czego owocem jest całkiem ciekawa liniowa kampania. Nosi ona nazwę Rise of the Empire, a wcielasz się w niej w clone troopera ze słynnej 501st, pupilków samego Darth Vadera. Poza tym znów możesz się bawić w podbój galaktyki w turach w trybie galactic conquest. To wszystko jednak jest tylko treningiem przed głównym daniem: multiplayerem.

Jedną z najprzyjemniejszych nowości w grze jest możliwość latania aż 16 statkami w przestrzeni kosmicznej! Znajdziesz tu między innymi X- i A-Wingi, TIE Fightery i wiele innych, znanych doskonale z filmów maszyn. Mimo tego nie da się ukryć, że ciężar gry tym razem położony został na walki piechoty. O ile jednak w trybie wieloosobowym przy dużej liczbie graczy wrażenia są niesamowite, to single chwilami odrobinę szwankuje. **Największą bolączką jest wciąż niedorozwinięta sztuczna inteligencja, która popełnia momentami idiotyczne błędy.** Czasem przeciwnik ignoruje cię, mimo iż naparzasz do niego przez dłuższą chwilę, innym razem wbiega w ścianę i nie umie się wydostać „z potrzasku". To wszystko sprawia, że gra w singlu jest nieco za łatwa i nawet możliwość wcielenia się w Jedi nie wpływa znacznie na gryw...



Czy to ja jestem taki dobry, czy SI jest tak słabe? Druga opcja, niestety.



Przyspieszenie i niektóre manewry wyczerpują moc statku.

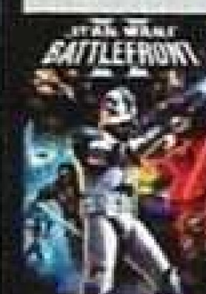
Battlefield w świecie Gwiezdnych Wojen, ale o klasę gorszy.

Aaa właśnie, o mały włos byłbym zapomniał – tak jest, **w grze można szaleć po planszach rycerzami Jasnej Strony wyposażonymi w miecze świetlne (m.in. Luke i Yoda), Sithami (Darth Maul, Vader, Imperator)**, a także postaciami charakteryzowanymi jako bohaterowie – jak Leia czy Han Solo. Ci ostatni wyposażeni są po prostu w mocniejszą broń, ale prawdziwy fan najlepiej bawił się będzie z pewnością biegając ze świecącym kijkiem. Oczywiście jednostki specjalne nie są dostępne na stałe, dla każdego i od razu. Standardowo na planszy po jednej ze stron może być tylko jeden Jedi. W zależności od ustawień serwera może nim zostać gracz najlepszy, najsłabszy lub wybrany losowo.

Wbrew pozorom to nie taka znów oczywista kwestia. **Dać wprawnemu graczowi do ręki miecz świetlny to ryzyko zdecydowanego zachwiania sił. Bohaterowie są dużo potężniejsi od zwykłych jednostek**, a zabicie ich nie jest wcale łatwe. Lekki zawód budzi jedynie technika walki. Nie ma co liczyć na szczególnie wysublimowane pojedynki. Do dyspozycji dostajesz tylko uderzenie i rzut mieczem, szermierki tu nie ma.

Z technicznego punktu widzenia niestety za dobrze nie jest. Słyszysz tu oczywiście jak zwykle doskonałą muzykę Johna Williamsa i klasyczne dla Gwiezdnych Wojen dźwięki, jednak już **pod względem graficznym Battlefront II nieco odstaje od dzisiejszych standardów.** Pewne niedociągnięcia oczywiście można grze wybaczyć, ale zdarzają się również plansze, których kolorystyka skutecznie uniemożliwia dojrzenie wroga. W sumie jednak żadne wady – tym bardziej że nie ma ich wiele – nie powstrzymają fanów dzieła Lucasa przed zakupem. To udać się może tylko wywindowanej w odległą galaktykę cenie...

Fanom Gwiezdnych Wojen wystarczy, reszta i tak cały czas grać będzie w lepszego Battlefielda.



Star Wars: Battlefront II

Producent:	Dystrybutor PL:
Pandemic	LEM

http://www.lucasarts.com/

cena 249,00

Multiplayer: tak, do 64 graczy

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,5 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB


walki w kosmosie • możliwość gry Jedi


słaba SI wrogów • cena! • Battlefield 2 to nie jest...

Głównie dla grających w sieci, choć singlowcy też coś dla siebie znajdą. Jednak jeśli nie rusza cię Star Wars – zagraj w Battlefield 2.

GRYWALNOŚĆ 4
GRAFIKA 4
DŹWIĘK 5
OCENA 4

Autor: Che Collada

Więcej robali niż w Wormsach!

STARSHIP TROOPERS

Po czterech latach od premiery Starship Troopers: Terran Ascendancy kawaleria kosmosu powraca w pięknym stylu. Tym razem zamiast gry taktycznej dostaliśmy krwistego shootera FPS. I o to chodziło!


Fragmenty robali zaścielające pobojowisko to normalny widok.

Dopiero 8 lat po premierze filmu Paula Verhoevena nasze domowe blaszaki są w stanie podołać olbrzymiej liczbie krwiożerczych robali. **Największy problem ze Starship Troopers to właśnie bitwy, w których może brać udział ponad 300 (!) bestii.** Takie były realia filmu i zostały one doskonale odwzorowane w grze. Nawet nasze potężne kompki nie podołałyby temu zadaniu, gdyby nie zmyślny Swarm Engine – specjalnie zaprojektowany na potrzeby gry silnik. To dzięki niemu możesz poczuć, jak to jest być osaczonym przez cały rój kosmicznych potworów. Nie zawodzą również inne efekty, a wielostopniowe ustawienia pozwalają tak zoptymalizować grę, by była w miarę płynna również na słabszych zestawach.


Welcome to the first day of the rest of your life!


Robale przemieszane z członkami oddziału – czy to nie brzmi perwersyjnie?

Po grze **spodziewałem się plastikowych robali, nudnych misji, zerowego AI i wszechogarniającej nudy.** Przede wszystkim zaś byłem niemal pewien, że będzie ona tylko słabą kalką filmu i wrażeń, jakich dostarczyła mi wizyta w kinie. Po zderzeniu ze Starship Troopers chylę czoła przed panami ze Strangelite. Ci goście genialnie odwzorowali klimat filmu i na dodatek nie skopiowali żywcem kinowego „ST", ale skonstruowali ciekawy, przemyślany scenariusz i dobre misje.

Misje, które są ukłonem w kierunku kinowego przeboju, zgrabnie połączono z nowymi zadaniami. Poszczególne questy spojone są wstawkami filmowymi (oryginalne kadry z kinowej wersji oraz dobre animacje komputerowe). Broń to tuzin pukawek, ale nie ma tu dział, które jednym pacnięciem unicestwią pół planety. Nie o to chodzi. W Starship Troopers pracowicie wycinasz sobie drogę w masie rozwścieczonych robali. Musisz uodpornić się na bryzgającą wokół zieloną posokę, piski rozstrzeliwanych wielonogów, fruwające wokół strzępy ich odnóży, chrzest chitynowych pancerzy pod stopami.

Możesz taszczyć ze sobą cztery pukawki naraz. Podstawową, częstokroć jedyną, bronią jest karabin Morita – szybkostrzelny i z niekończącą się amunicją, ale stosunkowo słaby (szczególnie na mocniejsze, pasiaste robale). Poza tym Morita, jak większość pukawek w grze, stosunkowo szybko się przegrzewa. W arsenale są też zawsze skuteczne shotgun i wyrzutnia rakiet, które potrafią przebić lepiej opancerzone robale. **Każda broń ma drugi tryb działania, zazwyczaj jest to granatnik. Na wyposażeniu znajduje się również specjalna zbroja z opcją regeneracji – podobne rozwiązanie widzieliśmy już w Halo.** Aby pancerz się odnowił, wystarczy po prostu stanąć w spokojnym kącie i poczekać kilka sekund. Jeśli jednak nie jest to możliwe (czyli zazwyczaj, he, he), po wyczerpaniu zbroi żołnierz zaczyna podupadać na zdrowiu (regeneracja tegoż jest możliwa tylko apteczkami).

Okazuje się, że aby poczuć prawdziwe emocje i potężne wibracje, wcale nie trzeba wkładać palców do kontaktu.

Robaki to cała menażeria, jaką widzieliśmy w filmie, łącznie z potężnymi owadami, które strącają flotę, strzelając z odwłoków... Jest też wielki żuk (tanker), który wyłazi z ziemi i pluje ogniem. Nie brakuje mózgowca, smakosza ludzkich mózgów. Największe wrażenie robią jednak podstawowe, drapieżne robale, które uderzają całą chmarą, wręcz zalewają pole bitwy, szarpiąc, tnąc i gryząc wszystko, co znajdzie się na ich drodze.

Starship Troopers totalnie mnie zaskoczyło. Okazuje się, że aby poczuć prawdziwe emocje i potężne wibracje, wcale nie trzeba wkładać palców do kontaktu. Wystarczy odpalić grę panów ze Strangelite...


Był świetnym tancerzem...


Nowoczesne solarium wzbudziło zainteresowanie żołnierzy...

Starship Troopers

Producent: Strangelite	**Dystrybutor PL:** brak

http://www.starshiptroopersgame.com/

cena ---

Multiplayer: tak

Gatunek: FPS

Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB RAM, grafika 128 MB

Plusy: olbrzymia liczba robali naraz! • bardzo rozległy świat • doskonała muzyka • dobre, ciekawe misje • zbalansowane pukawki • multi ze świetnymi trybami zabawy dla maksymalnie 32 graczy (do 8 w co-op)

Minusy: krótka • brak opcji save w dowolnym miejscu

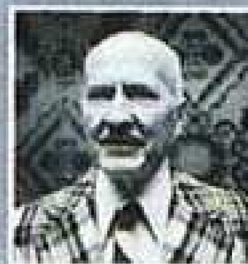
Jak w filmie, na każdym kroku jesteś świadkiem okropnej śmierci twoich kompanów. Przygotuj się na to, bo zagrać w grę warto i tak!

GRYWALNOŚĆ	4
GRAFIKA	4+
DŹWIĘK	4
OCENA	4

Autor: Herr Odyn

Skąd się wzięli żołnierze kosmosu?





Robert Heinlein to pisarz, który w swoim dorobku ma wiele świetnych powieści sci-fi. Był jednym z najpopularniejszych autorów fantastyki w latach 50. i 60. Jego najbardziej znane książki to „Władca marionetek", „Luna to surowa pani", a także „Żołnierze kosmosu" (w innym tłumaczeniu: „Kawaleria kosmosu"). Właśnie ta ostatnia powieść, wydana w 1959 roku, została zekranizowana przed Paula Verhoevena.


Ładny piesek. Jak się wabi?

Dobry dźwięk z PeCeta to nie mit, wystarczy kupować z głową. Pomagamy wybrać odpowiednią kartę dźwiękową oraz zestaw głośnikowy.

Taki zestaw pozwala wykorzystać PC jako centrum multimedialnej rozrywki.

THX

Co to takiego?

Podczas wizyt w sklepach często można spotkać się z zestawami zgodnymi z THX. Nie jest to jednak technologia kodowania dźwięku, a **specjalny, rygorystyczny certyfikat świadczący o wysokiej jakości produktu.** Idea działania tego systemu jest dość prosta i opiera się głównie na zaprzęgnięciu akustyki pomieszczenia odsłuchowego do uzyskania oczekiwanych efektów. THX wymaga, aby wszystkie głośniki pracowały w paśmie powyżej 80 Hz. Natomiast niskie częstotliwości, czyli pasmo basowe od 20 do 80 Hz, obsługiwane jest przez wysokiej jakości subwoofer. Musi on wytwarzać ciśnienie akustyczne pozbawione zniekształceń aż do poziomu 105 dB. Poza tym **głośniki przednie oraz centralny** muszą mieć zawężoną charakterystykę promieniowania w płaszczyźnie pionowej, **być zaprojektowane tak, aby odbicia dźwięku od sufitu i podłogi nie wpływały negatywnie na tzw. scenę dźwiękową.** Nie można zapomnieć też o głośnikach efektowych. Muszą mieć one konstrukcję dipolową, czyli emitować dźwięk do przodu i do tyłu i w jak największym stopniu go rozpraszać.

Komputer jako multimedialne centrum rozrywki

Dźwięk z PC

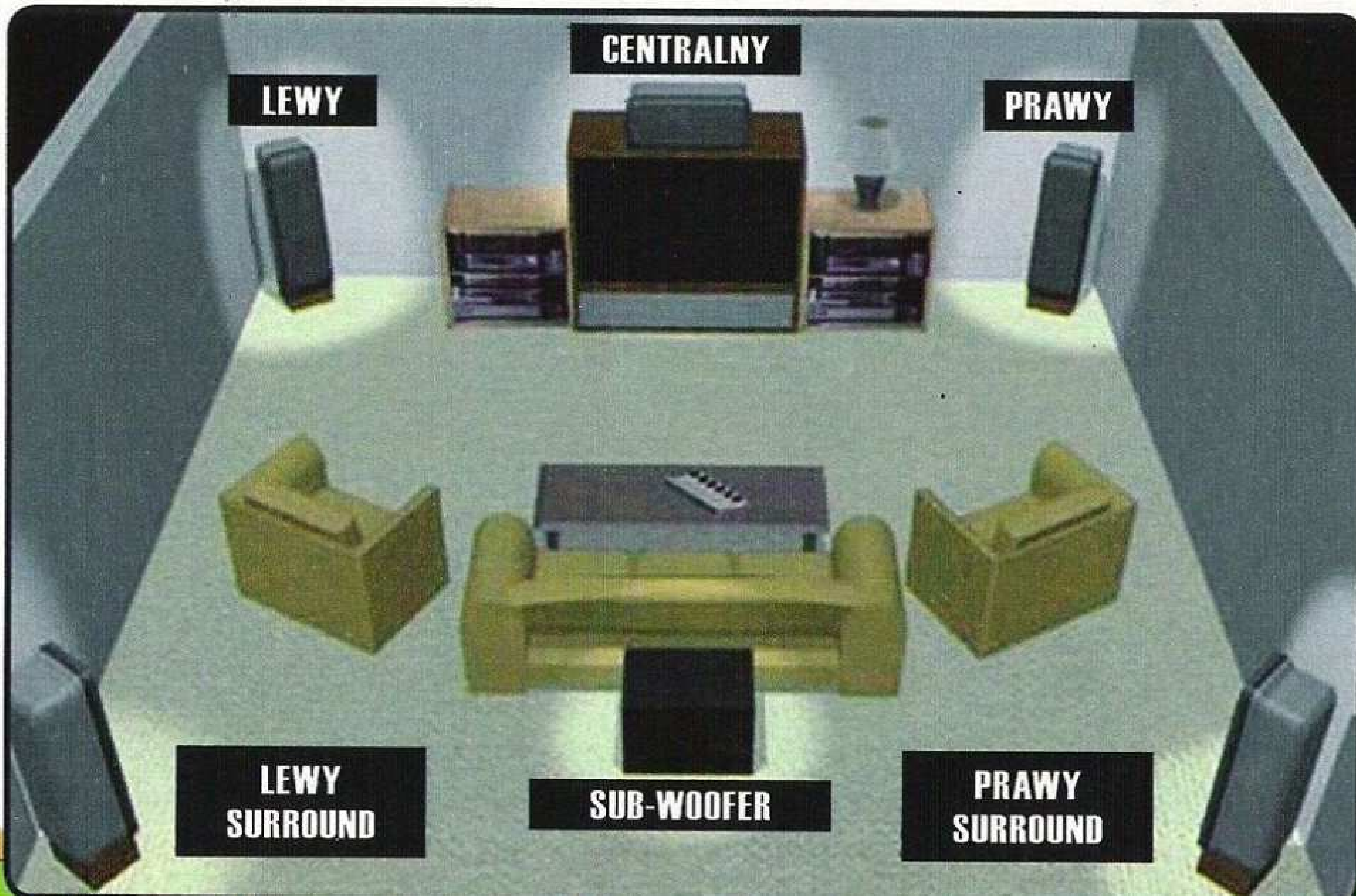
Dzięki możliwościom współczesnych komputerów dość prosto zamienić je w prawdziwe multimedialne centra rozrywki. By było to możliwe, PeCeta trzeba wyposażyć w odpowiedni system głośnikowy i kartę dźwiękową. To największa trudność – jaki sprzęt najlepiej kupić?

Po pierwsze, karta dźwiękowa powinna posiadać procesor DSP. Jego zadanie to modyfikacja i dekodowanie sygnału audio uzyskanego z systemów DD AC-3 lub DTS (patrz: tabelka). Procesor ten przydaje się przede wszystkim podczas oglądania filmów, dając pewność, że dźwięk docierający do twoich uszu jest taki, jakiego życzyli sobie jego twórcy. DSP działa również w grach, odpowiadając między innymi za system dźwięku EAX. Poza tym potrafi nałożyć na ścieżkę dźwiękową efekty sali kinowej czy koncertowej. **Procesor ten ustawia pracę całego systemu głośników, uwzględnia wielkość kolumn, ich odległość od siedziska, reguluje opóźnienie** i symuluje odbicia oraz rozproszenie dźwięku.

Niestety większość płyt głównych posiada zintegrowany układ dźwiękowy, pozbawiony osobnego procesora DSP. Takie rozwiązanie oferuje oczywiście znacznie mniejsze możliwości niż samodzielna karta dźwiękowa. Dodatkowo, wszystkie obliczenia związane z dźwiękiem spadają na główny procesor w komputerze. W przypadku układu z DSP wszystkie efekty są realizowane sprzętowo, z minimalnym użyciem CPU, co wpływa także na płynność działania gier. Taka karta to więc nie tylko inwestycja w dźwięk, ale i w wydajność całego PeCeta.

Do kina domowego, gier i muzyki najlepiej wybrać produkt firmy Creative. Modele z DSP zaczynają się od wiekowego Sound Blaster Live. Karta ta do dziś cieszy się dużą popularnością. Niestety, przy obecnych standardach model ten oferuje za mało możliwości. Trzeba wybrać coś lepszego, pozwalającego na dekodowanie nowszych, obecnie używanych systemów zapisu dźwięku wielokanałowego. Dobrym rozwiązaniem jest Sound Blaster Audigy 2 ZS z certyfikatem THX (patrz: ramka). Oferuje on wsparcie dla Dolby Digital EX i DTS-ES (7.1) oraz kompatybilność z DVD-Audio w trybie stereo 24-bit/192 kHz i wielokanałowym 5.1 24-bit/96 kHz. Taki model kosztuje niecałe 270 zł. Jeśli jesteś w stanie pozwolić sobie na coś droższego, **warto skusić się na zakup którejś z najnowszych wersji Sound Blaster X-Fi. Jest to już prawdziwa ekstraklasa wśród kart dźwiękowych**, zarówno jeśli chodzi o możliwości, jak i jakość oferowanego dźwięku.

Karta dźwiękowa to jednak nie wszystko – do niej trzeba dokupić **odpowiedniej klasy system głośnikowy. Prym w jakości wykonania i dźwięku wiodą produkty firm Creative i Logitech.** Dobry wybór dla gracza i zarazem miłośnika kina domowego to zestaw Creative Inspire T7900 7.1 lub Logitech







EAX – to w tej chwili najbardziej zaawansowany system dźwięku wielokanałowego dla gier. Jego pełna nazwa to Environmental Audio Extensions. W skład EAX wchodzą rozwiązania sprzętowe oraz dodatkowe biblioteki mające na celu uzyskanie maksymalnie realistycznego dźwięku przestrzennego. Całość opracowana została przez firmę Creative Labs. System rozwija się do dziś i doczekał się już wersji 5.0, wprowadzonej wraz z kartami Sound Blaster X-Fi.

X-620. Oba produkty bez problemów nagłośnią nawet dość duży pokój, oferując przy tym bardzo dobrą jakość dźwięku. Można je kupić za około 430 zł. Propozycją dla bardziej wymagających odbiorców są zestawy zgodne z certyfikatem THX, np. Logitech Z-5500 lub seria MegaWorks firmy Creative, niestety w cenie grubo przekraczającej 1000 zł.

Przed wycieczką do sklepu warto pomyśleć o kilku sprawach. **Po pierwsze, wypada zastanowić się, w jaki sposób chcesz rozstawić zestaw głośnikowy w pokoju.** Proponujemy zmierzyć odległości od komputera przed zakupem zestawu. W ten sposób możesz jeszcze w sklepie sprawdzić, czy długość kabli w wybranym przez ciebie produkcie jest wystarczająca. Poprawny sposób ustawienia głośników prezentujemy na stronie obok. Korzystając z tego schematu, możesz być pewien, że wyciśniesz ze swojego kina domowego wszystko, co najlepsze. Poza tym zanim zdecydujesz się na zakup, koniecznie posłuchaj, jak sprzęt gra. Być może brzmienie wybranego zestawu w ogóle nie będzie ci odpowiadać. To się zdarza, ale w każdej klasie sprzętu znajduje się co najmniej kilka propozycji od różnych dostawców. Jedna z nich na pewno cię zadowoli. Udanych zakupów!

Autor: Piotr „Bandit" Lewandowski

Systemy dźwięku w kinie domowym



Dolby Pro Logic – system ten znany jest pod nazwami: Dolby Pro Logic, ProLogic lub Dolby Surround. Cechuje go dość stary, analogowy system zapisu dźwięku wielokanałowego. Dźwięk zapisany jest w tym przypadku na dwóch ścieżkach stereofonicznych. Podczas odtwarzania zostaje za pomocą procesora rozdzielony na cztery kanały: 2 główne, centralny i tylny surroundowy. Wada tego systemu, poza nieodpornym na zakłócenia analogowym zapisem, to brak wydzielonego kanału basowego.



Dolby Pro Logic II – jest to rozwinięcie systemu Dolby Pro Logic. Największa różnica w stosunku do starej wersji systemu polega na zastosowaniu lepszego algorytmu kodowania/dekodowania. W wyniku tego procesu otrzymujemy z dwóch kanałów pięć ścieżek dźwiękowych. Poza tym kanały tylne mają pełne pasmo akustyczne, a nie – jak to ma miejsce w Dolby Pro Logic – ograniczone do 7 kHz. Efektem takich zabiegów jest polepszona stabilność źródeł, przestrzenność i lokalizacja dźwięku.



Dolby Digital AC-3 (Dolby Digital Audio Coding 3) – obecnie powszechnie obowiązująca, cyfrowa technologia kodowania dźwięku firmy Dolby. System ten pracuje na pięciu niezależnych, zapisanych cyfrowo, pełno zakresowych kanałach i jednym basowym, stąd nazwa 5.1. Na kanale basowym zapisano dźwięk o częstotliwości poniżej 200 Hz. Rozwinięciem tego systemu jest Dolby Digital Ex 6.1 (Matrix) oraz 7.1.



DTS – to konkurent dla systemu Dolby. Także on zajmuje się dekodowaniem wielokanałowego dźwięku. Przedstawiła go firma NuOptix Inc. i niemal od razu udało się jej odnieść sukces. System bazuje na identycznej liczbie kanałów jak AC-3 (5.1), lecz dźwięk jest skompresowany w znacznie mniejszym stopniu. Rozwinięciem systemu DTS jest DTS-ES, oferujący sygnał w formie 7.1.

7164 konkurs SMS



Chcesz mieć CYBORGA w domu?

Wybierz właściwą odpowiedź i pisz esa już dziś! Saitek Cyborg EVO Wireless Joy czeka na nowego właściciela!

Czy Robocop był cyborgiem?

A. Nie, był gumisiem
B. Tak
C. Wszyscy wiedzą, że Robocop był androidem

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.CE.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).



Fundatorem nagrody jest Karuma Polska.

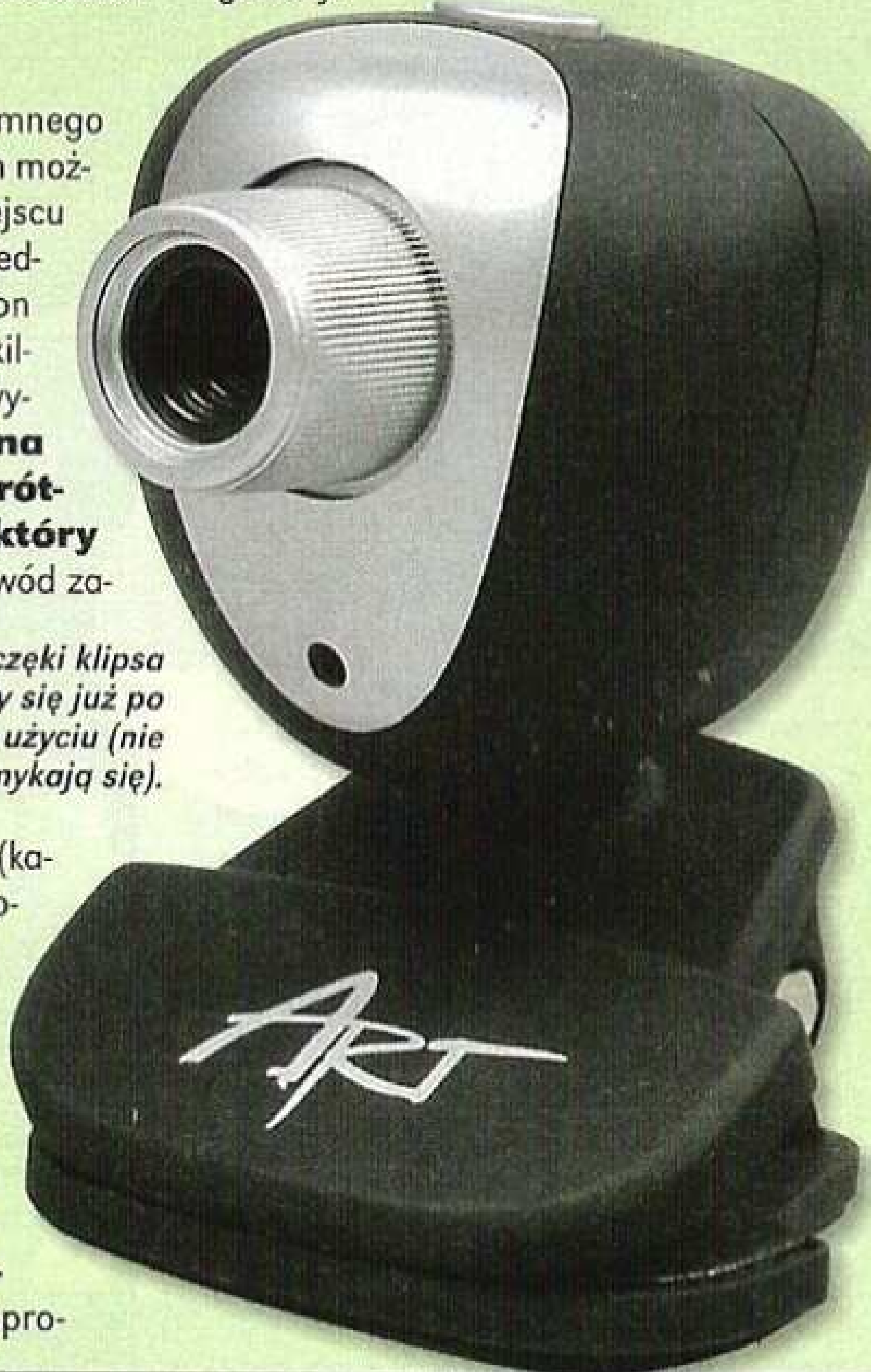
Na zgłoszenia czekamy do 9 stycznia 2006 r.

ART SpyCam CAM-12

Kamerka SpyCam to proste, niewielkie urządzenie, które nie oferuje zbyt wielu funkcji, ale za to powinno sprawdzić się w większości standardowych zastosowań domowych.

Wykonaną z matowego, przyjemnego w dotyku tworzywa ART SpyCam można przyczepić w dowolnym miejscu dzięki klipsowi (spełniającemu jednocześnie rolę podstawki). Ma on duży kąt rozwarcia, ale już po kilkukrotnym użyciu sprężyna się wyrobiła i szczęki nie stykały się. **Inna niedogodność modelu to krótki kabel przyłączeniowy, który ma zaledwie 100 cm.** Przewód zakończony jest wtykiem USB i mini-jackiem umożliwiającym podłączenie kamery do karty dźwiękowej (kamerka posiada wbudowany mikrofon, niestety dość przeciętnej jakości).

Obiektyw urządzenia pokryto powłoką antyodblaskową, regulacja ostrości odbywa się ręcznie (od 3 cm do nieskończoności). Z poziomu menu oprogramowania (dołączonego na płycie CD) możliwa jest korekcja siedmiu parametrów obrazu, m.in. jasności, kontrastu, barw, gammy.



Niestety szczęki klipsa wyrobiły się już po kilkukrotnym użyciu (nie domykają się).

Szkoda, że rozdzielczość dla zdjęć to jedynie 320 x 240 pikseli. W wypadku video wartość ta wynosi 640 x 480, co jest obecnie standardem w kamerkach internetowych.

Zaledwie przeciętne parametry techniczne ART SpyCam CAM-12 nie zmieniają jednak faktu, że jest to skuteczne urządzenie w zakresie podstawowych funkcji, czyli telekonferencji i ewentualnego nagrywania filmików. Mocnym argumentem przemawiającym za ART jest też niska cena.

ART SpyCam CAM-12

Producent:	ART Multimedia http://www.art-multimedia.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Multioffice Sp. z o.o. http://www.multioffice.pl/
+	mały rozmiar • klips umożliwiający przyczepienie urządzenia w nietypowym miejscu • wbudowany mikrofon • powłoka antyrefleksyjna na obiektywie • niska cena • 24-miesięczna gwarancja
–	krótki przewód przyłączeniowy • „latający" przycisk Snap Shot • słaba sprężyna klipsa • przeciętny mikrofon • foto w niskiej rozdzielczości

Dane techniczne — cena dystrybutora 40,00

- rozdzielczość: 640 x 480 pikseli (wideo) i 320 x 240 pikseli (foto)
- korekcja jasności, kontrastu, ostrości, barw itp. (ręczna)
- przyłączenie: USB
- odświeżanie: 30 klatek na sekundę
- przycisk Snap Shot
- głębia ostrości od 3 cm

Rozsądna cena urządzenia i dwuletnia gwarancja producenta to na pewno zalety kamerki ART. Propozycja warta rozważenia.

MOŻLIWOŚCI 3
WYGLĄD 3+
CENA 4



Saitek P990

Najnowszy produkt Saiteka mieści się pomiędzy podstawowymi modelami w rodzaju P220 a zaawansowanymi konstrukcjami wyposażonymi w wibracje, np. P2500.

W całości czarny, wykonany z dobrej jakości tworzywa pad ma ergonomiczny kształt. Obie rękojeści pokryte są specjalną, antypoślizgową gumą. P990 wyposażony jest w dwa analogowe grzybki, 10 programowalnych przycisków (osadzonych na przedniej części kontrolera) i D-pad. W środkowej części pada umieszczono jeszcze przełącznik analog, a tuż obok – podświetlony na czerwono przycisk FPS.

Nowy model Saiteka pewnie trzyma się w dłoniach, przyciski są dobrze odlane i precyzyjne w działaniu, pad nie jest też za ciężki, dlatego nawet po kilku godzinach zabawy nie czuć zmęczenia.

Ciekawostką jest opcja FPS, która miała spowodować, że odłożymy na półki klawiatury i myszy. Okazuje się jednak, że w grach first person shooter P990 wcale nie radzi sobie tak znakomicie. Klasyczna kontrola, czyli combo klawiatura i mysz, nadal jest wygodniejsza, szybsza i praktyczniejsza. Na dodatek przycisk FPS znajduje się niebezpiecznie blisko pozostałych programowalnych guzików i w ferworze walki można łatwo trafić w niego palcem.

To w zasadzie jedyne zastrzeżenie względem nowego modelu firmy Saitek. Niezaprzeczalnie jest to bowiem bardzo solidnie wykonany, nie za drogi pad, który świetnie sprawdzi się w większości gier.



Pady nie zostały stworzone po to, by grać na nich w FPS-y. Ten nie jest wyjątkiem.

Saitek P990

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Karuma Polska http://www.saitek.pl/
+	wygodny i przyjemny w użytkowaniu • długi, gruby przewód • wystarczająca liczba programowalnych przycisków • program do kontroli i szybkiej zmiany ustawień • niska cena
–	właściwie nieprzydatny tryb FPS • mocne podświetlenie pada (na niebiesko) może niektórym przeszkadzać

Dane techniczne — cena dystrybutora 79,00

- 2 analogowe grzybki
- długość kabla: 180 cm
- 10 programowalnych przycisków
- wibracje: nie
- podłączenie: USB 1.1

Dopuszczalna cena i bardzo dobra jakość wykonania. Głośno reklamowany tryb FPS to raczej nieprzydatny bajer.

MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 4+
CENA 3+



7164 konkurs SMS

Pad ci padł? Miej nowy pad!



Rewelacyjny Saitek P990 Pad do wygrania! Wybierz odpowiedź i smaruj esa!

Co pada:

A. Deszcz
B. Padalec
C. Wańka-wstańka

Odpowiedź wpisz według schematu: **CL.SP.X**, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164**! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).



Fundatorem nagrody jest Karuma Polska.

Na zgłoszenia czekamy do 9 stycznia 2006 r.

SAITEK Cyborg Evo Wireless

Aby odczuć realizm lotu w porządnym symulatorze, joystick jest po prostu niezbędny. Dobry sprzęt to połowa sukcesu. W wypadku nowego modelu Saiteka nawet więcej...

Futurystyczny wygląd, gustowna czerń i polerowane aluminium, jakim wykończono podstawkę kontrolera, sprawiają wrażenie solidności i wysokiej klasy. Ze szlachetnym wyglądem w parze idą bardzo dobre parametry urządzenia.

Po wielu godzinach ostrej gry w IL-2 Sturmovik joy nadal nie ma luzów i nie stracił nic na precyzji.

Zestaw niezbędnych przycisków można w dowolny sposób regulować, co oznacza, że Cyborga można świetnie dopasować do wielkości i najwygodniejszego ułożenia dłoni. Górna część rękojeści (grzybek i 5 przycisków pod kciuk) pozwala na zmianę kąta nachylenia w osi poziomej, a trzy przyciski poniżej grzybka posiadają osobną nastawę w osi pionowej! Również podstawka pod krawędź dłoni ma regulowaną wysokość. Warto zaznaczyć, że śruby regulujące zostały wykonane z metalu.

Obsługa przepustnicy umieszczonej na środku podstawy może początkowo wydawać się nieco niewygodna (joy jest dedykowany zarówno osobom prawo-, jak i leworęcznym), ale ostatecznie łatwo się do tego przyzwyczaić. Drążek stawia dość wyraźny, wyrównany opór, co jest bardzo istotne i pozwala lepiej kontrolować manewry.

Jedyne, czego mi nieco zabrakło, to jakiś system mocowania joya lub chociaż polepszający przyczepność. Podczas powietrznych akrobacji zdarzało się, że joystick również się unosił. I jeszcze jedno. Zazwyczaj przemyślana konstrukcja, wysoka jakość materiałów i dobre wykonanie oznaczają wysoką cenę produktu. Nie inaczej jest i w tym przypadku.

Saitek Cyborg Evo Wireless

Producent:	Saitek http://www.saitek.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Koruma Polska http://www.saitek.pl/
🙂	wiele zróżnicowanych ustawień • komunikacja bezprzewodowa • precyzyjne działanie przepustnicy • pokryty miękką gumą drążek Cyborga (lol) • wysoka jakość wykonania • znakomita kultura pracy
☹	wysoka cena • słaba przyczepność • nie można wyłączyć czerwonego podświetlenia • dla niektórych graczy być może zbyt mocna sprężyna centrująca

Dane techniczne — cena dystrybutora 190,00

- pięć cyfrowych przycisków fire zamontowanych na drążku
- funkcja 3D TWIST
- wibracje: nie
- ośmiokierunkowy przełącznik
- kontroler przepustnicy
- cztery cyfrowe przyciski wbudowane w podstawę
- dwa przyciski Shift wbudowane w podstawę
- podłączenie: USB radiowe

Wysoka cena jest tutaj w pewien sposób uzasadniona jakością urządzenia. Fani wibracji mogą się jeszcze rozejrzeć za modelem Cyborg Evo Force.

MOŻLIWOŚCI 5-
WYGLĄD 5
CENA 3
OCENA 5-

AH-1000

Nowe słuchawki z Apollo Multimedia byłyby po prostu standardową propozycją dla graczy, gdyby nie nowatorski system bass vibration.

Stylistycznie model prezentuje się dobrze: dopracowany design, udana, stonowana kolorystyka (czerń i srebro). Na uwagę zasługuje szeroki, solidny pałąk z miękką wyściółką na głowę. Pozytywne wrażenie robi również możliwość precyzyjnego ułożenia słuchawek. Także mikrofon posiada kilkustopniową regulację oraz wystarczająco długie, elastyczne ramię, na którym jest osadzony. Mała dygresja: jeśli ściągnąć z mikrofonu gąbkę, sprzęt wygląda bardziej drapieżnie.

System bass vibration, który przed testami wydawał mi się fanaberią i niepotrzebnym udziwnieniem, okazał się bardzo interesujący. Wrażenie jest takie, jakby przyłożyć ucho do głośnika niskotonowego – i muszę przyznać, że to przyjemne odczucie. Tym bardziej że siłę wibracji możesz stopniować dzięki dwuzakresowemu potencjometrowi. Moc „wstrząsów" zależy też od głośności muzyki. Moduł bass vibration zasilany jest dwoma paluszkami AAA, niestety akumulatorki 1100 mAh wyczerpały się już po dwóch godzinach (czas działania uzależniony jest kilku czynników i może być dłuższy). Podany zakres częstotliwości 50-16000 Hz w rzeczywistości jest nieco zaniżony. Słuchawki „odzywały się" już przy 30 Hz.

Słuchawki nie obejmują małżowin, ale do nich przylegają, co po pewnym czasie zaczyna być dość nieprzyjemne (efekt imadła).

Nowy model słuchawek Apollo Multimedia to **ciekawa propozycja dla fanów basu.** Biorąc pod uwagę naprawdę niską cenę, może warto rozważyć ich zakup.

AH-1000

Producent:	Apollo Multimedia http://www.apollomultimedia.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Apollo Electronics http://www.apollo.com.pl/
🙂	ciekawy i mocny efekt bass vibration • zadowalająca jakość wykonania • wbudowany mikrofon • niewygórowana cena • solidny i dość długi kabel przyłączeniowy
☹	zerowa wentylacja • efekt bass vibration dość prądożerny • mały zakres częstotliwości pracy

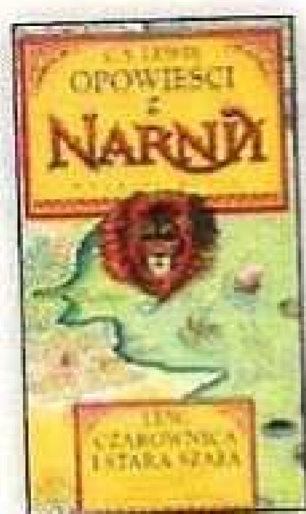
Dane techniczne — cena dystrybutora 50,00

- pasmo przenoszenia: 50-16000 Hz
- czułość: 113 dB
- długość kabla: 240 cm
- złącze: 2 x jack 3,5 mm
- impedancja: 32 Ohm
- obudowa: zamknięta

mikrofon:
- pasmo przenoszenia 20-16000 Hz
- czułość: -54 dB

Model dość uniwersalny, dobry do grania i znakomicie sprawdzi się, jeśli jesteś zwolennikiem mocnego basu.

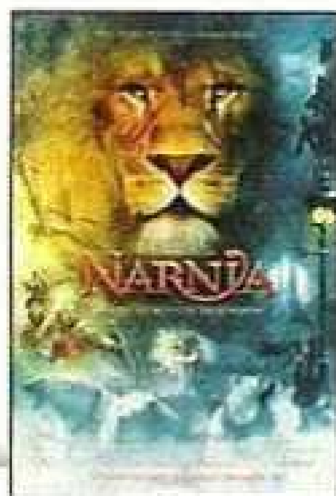
MOŻLIWOŚCI 4
WYGLĄD 3+
CENA 4+
OCENA 4



Opowieści z Narnii: Lew, Czarownica i Stara Szafa

Podczas wakacji rodzeństwo – Łucja, Zuzanna, Edmund i Piotr (Lucy, Susan, Edmund, Peter) Pevensie odkrywają magiczną krainę Narnię, do której dostać się można przez drzwi zaczarowanej szafy. **W Narnii, pod wpływem uroku rzuconego przez Białą Czarownicę, od 100 lat panuje nieustanna zima.** Wszyscy Narnijczycy czekają na powrót lwa Aslana, który jako jedyny pokonać może siły zła. Pomoże mu w tym rodzeństwo.

Już 6 stycznia do kin trafi film zrealizowany na podstawie popularnej serii książek dla dzieci autorstwa C.S. Lewisa. Pierwszy obraz z serii „Opowieści z Narnii" opowiada historię zawartą w dwóch początkowych tomach cyklu. Warto dodać, że część książek została kilkakrotnie zekranizowana – w postaci serialu animowanego, filmów i miniseriali telewizyjnych.

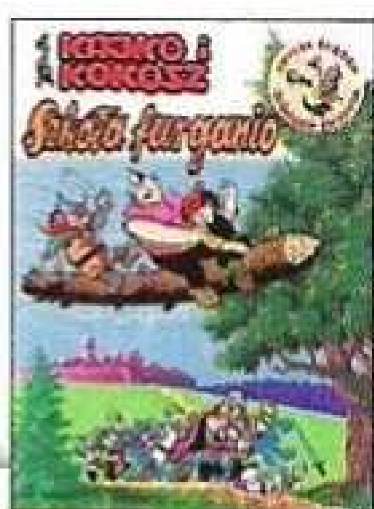


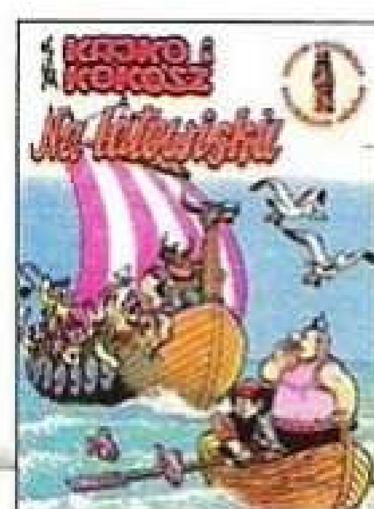
Za scenariusz i reżyserię w produkcji „Lew, Czarownica i Stara Szafa" odpowiada Andrew Adamson, twórca „Shreka"! Zapowiada się bardzo interesujące widowisko.

Data premiery na świecie: 09.12.2005
Data premiery w Polsce: 06.01.2006

Kajko i Kokosz – wydania regionalne

Dwa klasyczne albumy o przygodach Kajka i Kokosza, wydane w językach regionalnych – śląskim i kaszubskim – to gratka w najpełniejszym znaczeniu tego słowa. Fani komiksu znają już albumy oryginalne, miłośnicy pięknej polskiej gwary mają zapewne w biblioteczkach dużo poważniejsze książki, zapisane w rzadko spotykanych odmianach języka polskiego, ale **połączenie komiksów Christy z regionalnymi narzeczami to coś, obok czego trudno przejść obojętnie.** „Szkoła latania" stała się więc „Szkołą furganio" (to wersja śląska), a „Na wczasach" (pierwszy w życiu komiks Rednacza) to „Na latowiskù". Tłumaczeniem zajęli się specjaliści, którzy od lat dbają o kultywowanie tradycji polskich mniejszości narodowych, więc językowo komiksy stoją na bardzo wysokim poziomie. I choć przeciętny czytelnik niewiele zrozumie z ich lektury (szczególnie wersji kaszubskiej), to porównywanie ich z oryginałami sprawia ogromną frajdę. Tak więc gratka – w sam raz na prezent. Aha – na początku 2006 roku pojawi się także „Wielki turniej" po góralsku – czyli „Ogromniasto gońba".





Wydawca: Egmont Polska
Cena wydawcy: 18,90 zł

Sony Network Walkman NW-E305

Kształtem przypomina ziarno fasoli, a wielkością pudełko zapałek – nowy player Sony doskonale wpasowuje się w panującą na rynku tendencję do minimalizowania gabarytów przenośnych odtwarzaczy muzyki.

512 MB wbudowanej pamięci flash, bezpośredni wtyk USB, jednowierszowy wyświetlacz OLED i radio UKF to najważniejsze zalety urządzenia Sony. Oprócz kosmicznego wyglądu i dopracowania każdego wręcz szczegółu nowego modelu japońskiego producenta dostajesz takie bonusy jak np. opcja szybkiego ładowania – 3-minutowe podłączenie do USB w komputerze wystarcza, aby player Sony pracował przez 3 godziny!

Razem z urządzeniem dostajesz też świetnie zaprojektowane oprogramowanie SonicStage 3.2 do zarządzania zbiorami muzycznymi oraz nieograniczonego przesyłania ulubionych utworów. Sony NW-E305 obsługuje wszystkie popularne formaty cyfrowej kompresji dźwięku: ATRAC, MP3, WMA (bez szyfrowania), WAV. Dostępne są też dwa tryby kompresji danych do wyboru (ATRAC3 i ATRAC3plus) z formatu MP3, WMA oraz WAV.

Wspomniany wtyk USB (w zestawie znajduje się też 10-centymetrowa przedłużka) został bardzo przemyślnie ukryty w NW-E305. Można go błyskawicznie wydobyć za pomocą mechanizmu nieco przypominającego patent stosowany w nożach sprężynowych.



Czarny metalik na ziarnku fasoli? Czemu nie!

Sony NW-E305 właściwie pozbawiony jest wad i niedociągnięć. Jedyne, czego mi brakowało w zestawie, to jakieś etui na playerka, bo nosząc go w kieszeni razem z kluczami, można szybko porysować wyświetlacz (jest jednak zaczep umożliwiający zawieszenie odtwarzacza na szyi). I jeszcze jedna rzecz, która może zmrozić potencjalnego kupca – cena.

Network Walkman NW-E305

Producent:	Sony http://www.sony.com/
Dystrybutor w Polsce:	Sony Polska http://www.sony.pl/
Zalety	ergonomia • bardzo lekki i poręczny • świetne słuchawki douszne • dopracowane oprogramowanie • dobre radio • świetna opcja szybkiego ładowania
Wady	brak polskiej instrukcji • brak pokrowca na urządzenie • wysoka cena

Dane techniczne — cena dystrybutora 658,00; cena w sieci* 549,00

- 50 godzin pracy
- odtwarza: MP3, WMA, ATRAC, WAV
- pamięć wbudowana: 512 MB
- wbudowany tuner FM
- złącze: USB 2.0 (Hi-Speed)
- czytelny jednoliniowy wyświetlacz OLED
- masa: 45 g
- wymiary: 68 mm x 24 mm x 39 mm
- w komplecie słuchawki i oprogramowanie SonicStage 3.2
- gwarancja: 12 miesięcy

Interesujący kształt i wysoka funkcjonalność. To player dla aktywnych i ceniących sobie dobrą jakość. Cena jednak mocno odstrasza.

MOŻLIWOŚCI 4+ | WYGLĄD 5 | CENA 3 | OCENA 4

Trak DMP-311VR i DMP-X11V



Odtwarzacze pozbawione zbędnych udziwnień.

Niektórzy producenci nie ustają w próbach zaskoczenia użytkowników nowinkami technicznymi czy szczególnie efektownymi rozwiązaniami. Trak ze swoimi DMP-311VR i DMP-X11V nie ma takich ambicji.

Oba odtwarzacze są bardzo proste, nie wyróżniają się w żaden sposób z tłumu. Co zresztą nie jest wadą, gdyż nadmierne udziwnienie zwykle bardziej przeszkadza, niż jest użyteczne. Jedyną ekstrawagancją w 311VR jest kolorystyka – mieszanina białego i srebrnego (są też inne wersje kolorystyczne), która jest zdecydowanie mniej neutralna niż klasyczny granatowy. Również występujące w obu modelach niezbyt długie kable słuchawkowe z czymś na wzór „obroży" mogą się nie podobać.

Trak DMP-311VR, DMP-X11V

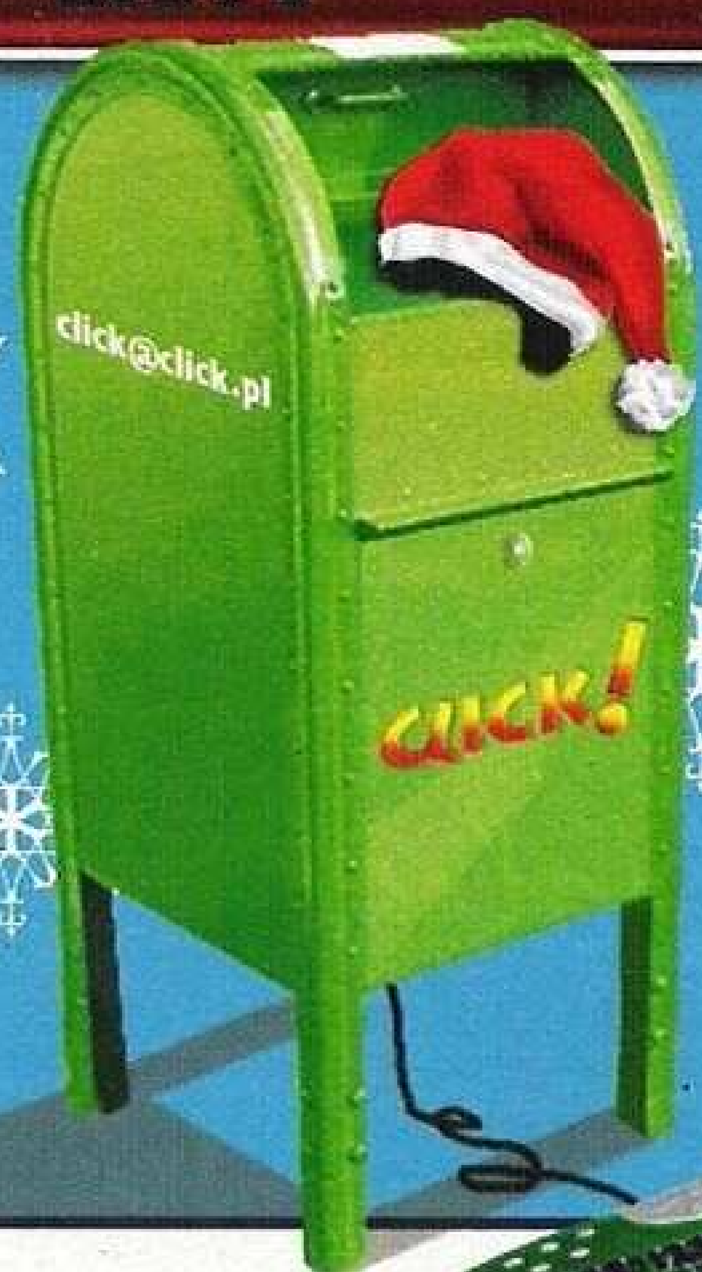
Producent:	Trak http://www.trak-polska.pl/
Dystrybutor w Polsce:	Trak Electronics Polska Sp. z o.o. http://www.trak-polska.pl/
Zalety	wszystko na swoim miejscu • niezła jakość dźwięku (311VR)
Wady	krótki kabel słuchawkowy • słaba jakość dźwięku (X11V)

Dane techniczne — cena dystrybutora 311VR-269,00; cena dystrybutora X11V-129,00; cena w sieci* 202,14

- pamięć: 256 MB (311VR), 128 MB (X11V)
- obsługuje: MP3, WMA, WMV, ASF i WAV
- wyświetlacz o różnych kolorach podświetlania
- transfer przez USB 1.1
- radio (pamięta 20 stacji)
- dyktafon
- zasilanie: 1 x AAA
- czas pracy na jednej baterii: maks. 10 godzin

Odtwarzacze niczym się specjalnie nie wyróżniają, co nie jest akurat problemem. Jeśli szukasz czegoś niedrogiego o przyzwoitych parametrach, wybierz 311VR. Jeśli tylko niedrogiego – X11V.

Pochwalić za to należy Traka za solidność i funkcjonalność. Playery przyzwoicie odtwarzają muzykę w MP3 (choć X11V spisuje się na tym polu dużo gorzej), wyposażono są też w radio i dyktafon (ich jakość pozostawia jednak nieco do życzenia). Sterowanie jest dość intuicyjne, niektórzy ucieszą się też z polskiego menu w 311VR. Jeśli planujesz zakup taniego, ale funkcjonalnego odtwarzacza, polecam właśnie ten ostatni egzemplarz.



Zasypaliście nas setkami propozycji na nazwę dla „listu miesiąca". Wybór był bardzo trudny. Starałem się przekonać redakcję do pomysłu niejakiego Bzdziucha, który wymyślił świetne Złote Gumiaki Wuja Odyna. Mimo mojego wstawiennictwa przepadła też Złota Pompka Herr Odyna. Z oryginalnych nazw muszę wspomnieć o Prężnym Kakaowcu (blinky) i Prostokątnym Koraliku (pawlus). W końcu zwyciężyła propozycja Tomka (Jorgi) ze Szczecina: Niebieska Skrzynka – trochę drętwa, ale przynajmniej na temat (choć nie w tym numerze, lol).

Herr Odyn

Wytrzymały papier

Droga Redakcjo! (...) Przebolałbym cenę 8,50 w zamian za kilka stron więcej. Inna sprawa, choć dbam o pisemka, często odpada od nich okładka. Ale to może moja wina. Ogólnie papier jest wytrzymały i trudno podrzeć stronę.

Space Man

Myślę, że większość czytelników się z tobą nie zgodzi. Oddaliby jeszcze kilka stron, żeby kosztował 3 zł. A już na pewno bez żalu pożegnaliby strony z reklamami. Odpadanie okładek zaobserwowałem tylko w jednej sytuacji. Problem pojawił się w kabriolecie przy 130 km/h na liczniku. Pomogło zamknięcie dachu. Może ta informacja na coś ci się przyda. Dzięki, że doceniłeś papier, nasz dostawca pokraśniał z dumy.

●●●

Prenumerata

Jak można zamówić waszą prenumeratę??? Bo nie chce mi się łazić co miesiąc do kiosku po wasze genialne czasopismo (nie lubię odrywać się od kompa, no chyba że mam przeczytać Clicka)! Błagam odpiszcie. Pozdrawiam.

As

To pytanie powtarza się w waszych mailach i listach. Niestety prenumeraty nie przewidujemy. Po prostu zainteresowanie nią nie jest tak duże, aby opłacało się tworzyć cały dział odpowiedzialny za pakowanie, wysyłkę i kontrolę nad archiwaliami.

Jeśli oderwiesz się kilka razy na dobę od kompa i przewentylujesz płuca świeżym powietrzem, na pewno dobrze ci to zrobi.

●●●

Historia, autografy, kakao*

Piszę do was z prośbą o wasze autografy!!! Tak, tak, autografy!!!! Chciałbym dostać podpisy wszystkich osób z redakcji. Nie wiem czy ja pierwszy chciałbym dostać podpis, ale fajnie byłoby go posiadać. Aha, przypomniało mi się pewne zdarzenie dzisiaj w szkole: Na lekcji historii moi dwaj kolesie słuchali muzy, (trzymali ręce pod ławką) gdy nauczycielka krzyknęła „wyciągnijcie te ręce spod ławki, bo nie wiem co tam robicie". Oczywiście pół klasy znalazło się pod ławkami ze śmiechu, lecz to nie opisuje do końca debilizmu nauczyciela. Gdy ludzie powstawali z ziemi ta dodała „ wyciągnijcie to coś spod ławki, bo jak ja to złapię to nie puszczę", jakby tego było mało zapytała z czego się śmiejemy!

PS. Jak skłonni będziecie dać mi autografy to napiszcie o tym mi, bardzo proszę. Życzę miłej pracy w redakcji.

Mateusz, Blinky, Bilu w jednej osobie.

** oryginalny tytuł autora*

Autografy... Jest tak: Pan Kazio, który jest u nas palaczem, akurat poszedł na zwolnienie. Pozostałe osoby wstępnie zgodziły się na wygenerowanie autografów dla ciebie. Wyślemy ci je mailem. A na serio, to taka ewentualność oczywiście istnieje, ale musiałbyś raczej odwiedzić redakcję osobiście.

Skoro określasz swojego NAUCZYCIELA debilem (osobnikiem niedorozwiniętym, ociężałym umysłowo), to jaki poziom ty reprezentujesz, jako uczeń tej osoby? Swoją drogą, wasza pani rzeczywiście zupełnie nie wyczuła dwuznaczności, lol.

●●●

Żywot piękny tracicie

Clicku Clicku Clicku
mówią do mnie Zdzichu
jestem z wami cały czas
nawet kiedy nie ma was.

W pracy ciągle
się męczycie
i to przez nas
żywot piękny tracicie.
(...)

Teraz przejdę do rzeczy mam do was pięć równie ważnych spraw.

1. Przepraszam za błędy. 2. Zróbcie więcej miejsca na listy. 3. Dajcie więcej stron na recenzje i sprzęt. 4. Jesteście dla czytelników za dobrzy. 5. Mój brat zrobił kupę mamie do kozaka.

Pozdrawiam Herr Odyna i całą redakcję.

Zeumistoteles

Z tym żywotem utrafiłeś w sedno! Na tę okoliczność mam dla ciebie taką fraszkę:

Zwiędły kwiecie żywota,
Czytelników to robota!

Hehe. Pięć ważnych spraw... Temat dwa: ciągle w toku. Sprawa trzy: właściwie nie ma problemu, żeby Click miał od razu dodatkowe sto stron. Pytanie tylko, czy zapłacicie dodatkowe 10 zł... No właśnie. Cztery: oj, zgadzam się w całej rozciągłości.

Nie za bardzo znajduję jakiś związek między Clickiem a piątą sprawą. I chyba nie chce, żebyś mnie oświecał. A mamie współczuję, szkoda, że to nie były sandały...

●●●

Jak zwykle śmiesznie... **Dzisiejsze czasy**





Nagroda Niebieskiej Skrzynki przypada dziś Zeumistotelesowi. Gratulujemy!

Zwycięzca konkursu na nazwę „listu miesiąca", Tomek „Jorgi" ze Szczecina dostaje jeszcze ciepłą grę Football Manager 2006.

Zespół redakcyjny:
Tymon Smektała (naczelny św. Mikołaj), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 220; Maciej Kuc (renifer, nie z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 200; Andrzej Sitek („charakter shadows", czyli z-ca red. naczelnego), tel. (0-71) 341-20-83 wew. 222, Adam Szumilak (korektor-reproduktor).

Reklamacje płyt CD i DVD:
Jan Jankowski (0-71) 341-20-83 wew. 100.

Dział graficzny:
Jacek Sawicki (kierownik działu DTP), Janusz Oziom, Kuba Siepkowski, Katarzyna Majcher-Buszewska.

Teksty w numerze: Artur Dąbrowski, Krzysztof Grudzień, Krzysztof Kołosowski, Piotr Lewandowski, Artur Okoń, Aleksander Olszewski, Marcin Traczyk.

Zarząd:
Prezes wydawnictwa: Witold Woźniak.
Członek zarządu: Jerzy Szulwic.
Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański.
Dyrektor finansowy: Andrzej Choynowski.
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardas.

Adres do korespondencji:
CLICK!
ul. Sukiennice 6
50-107 Wrocław

Siedziba Wydawnictwa:
ul. Motorowa 1
04-035 Warszawa

Dział reklamy
Katarzyna Jabłońska (Dział Reklamy – Dyrektor Zarządzający), Janusz Jędrzejczak (Dyrektorus Maximus), janusz.jedrzejczak@bauer.pl, tel. (0-22) 516-35-50, Lidia Ukleja, tel. (0-22) 516-35-02, Maciej Szwajkowski, tel. (0-22) 516-35-17. Faks (0-22) 516-35-60.



Druk
Drukarnia Wydawnictwa Bauer w Ciechanowie i R.R. Donnelley Europe Sp. z o.o. Kraków.

ISSN 1509-0558

Click w sieci:
www.click.pl
e-mail: click@click.pl

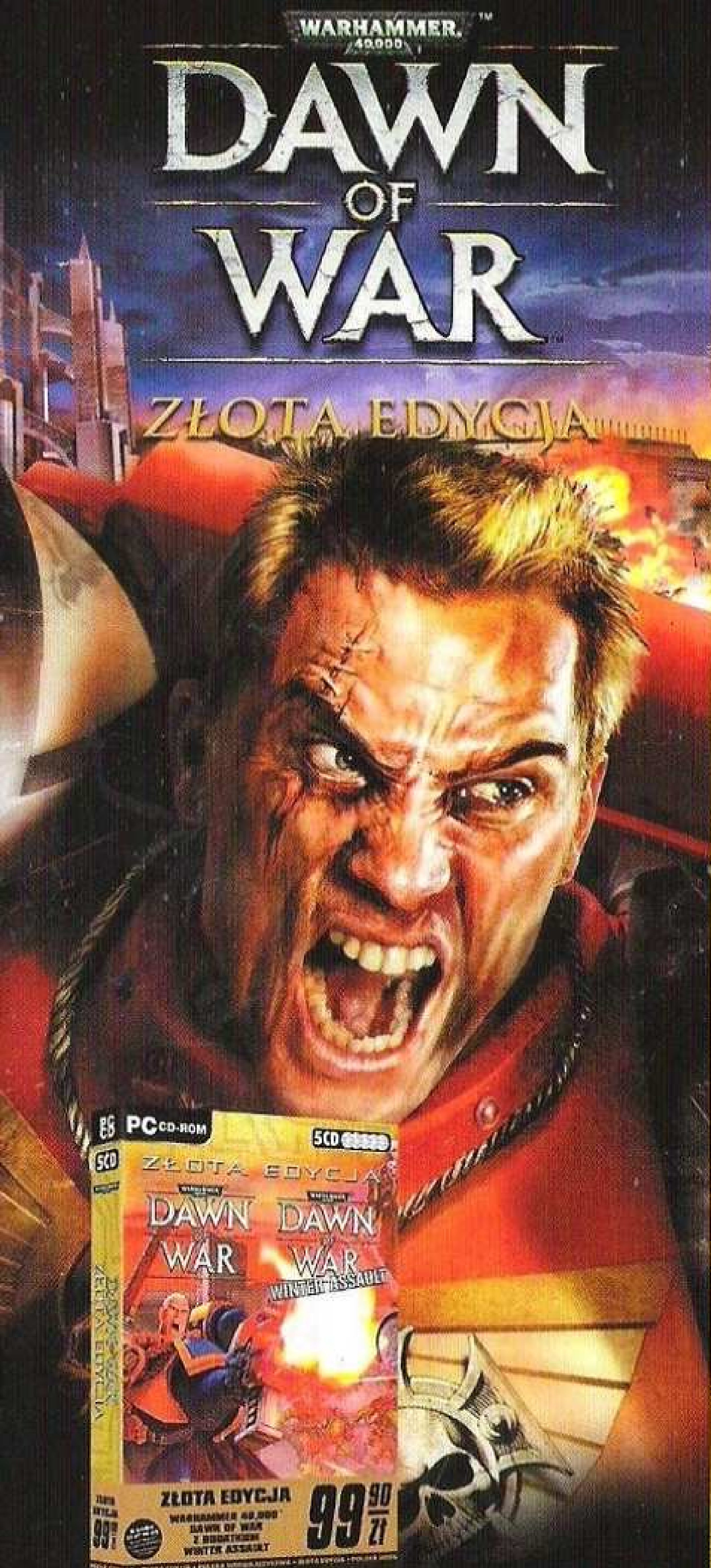


ŚWIĄTECZNA OFERTA CD PROJEKT:

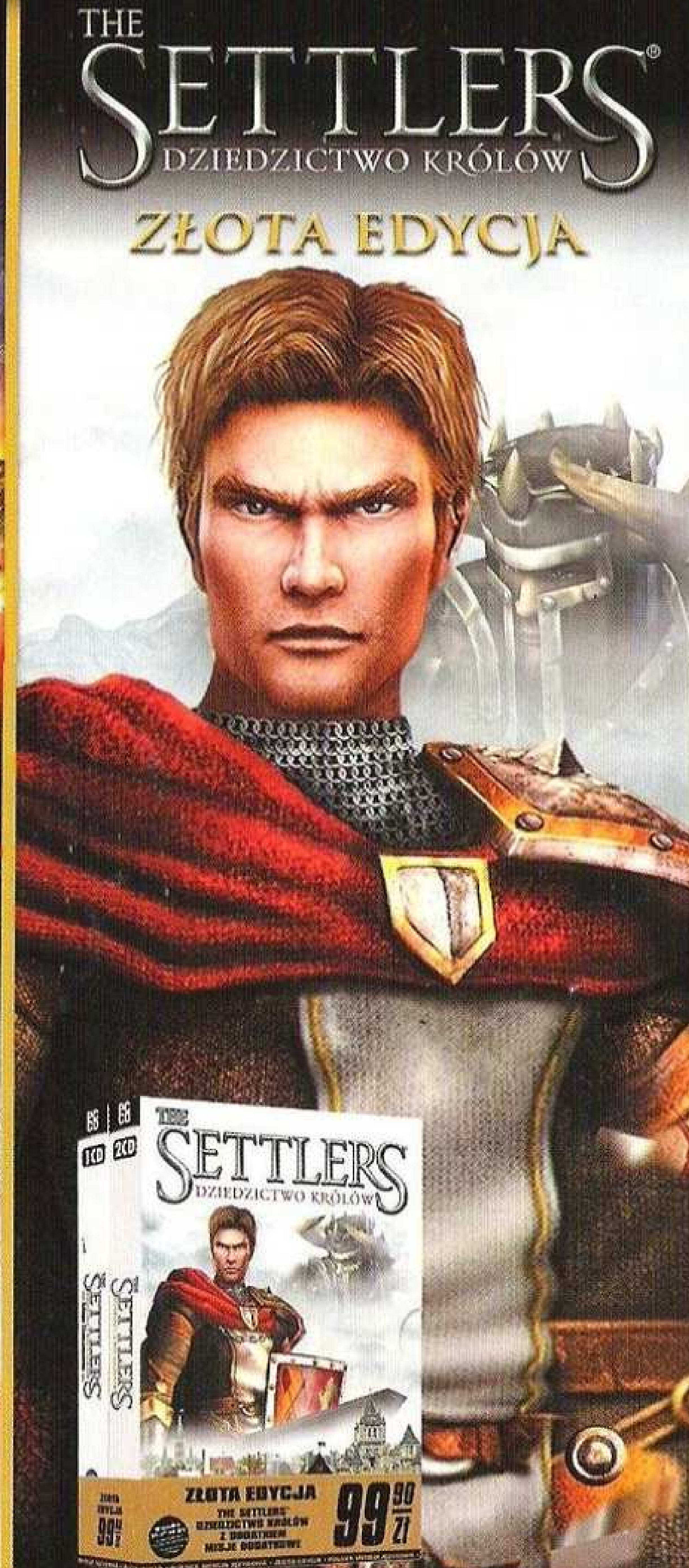
ZŁOTE EDYCJE

NAJPOPULARNIEJSZYCH GIER

ZŁOTA EDYCJA TO SPECJALNE WYDANIE NAJWIĘKSZYCH HITÓW GIER KOMPUTEROWYCH. TAKIE TYTUŁY JAK WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR, THE SETTLERS: DZIEDZICTWO KRÓLÓW, CZY GOTHIC II TO GRY, KTÓRE JUŻ STAŁY SIĘ KULTOWE. ZŁOTE EDYCJE TO NAJWYŻSZA JAKOŚĆ W POLSKIEJ WERSJI JĘZYKOWEJ I ATRAKCYJNEJ CENIE 99,90 ZŁOTYCH. UZUPEŁNIJ SWOJĄ KOLEKCJĘ GIER!



JEDNA Z NAJLEPSZYCH STRATEGICZNYCH GIER OSTATNICH LAT! W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY ORAZ DODATEK WINTER ASSAULT!



PIĄTA CZĘŚĆ KULTOWYCH OSADNIKÓW. W ZŁOTEJ EDYCJI ZNAJDZIESZ WERSJĘ PODSTAWOWĄ GRY WRAZ Z MISJAMI DODATKOWYMI!



JEDEN Z NAJLEPSZYCH TYTUŁÓW RPG TERAZ W ZŁOTEJ EDYCJI! POZA WERSJĄ PODSTATOWĄ ZNAJDZIESZ W NIEJ DODATEK NOC KRUKA.

JUŻ W SPRZEDAŻY!







Gry objęte są dożywotnią gwarancją CD Projekt, a w każdym pudełku znajdziecie Wirtualne Pieniądze na zakup innych gier. Więcej informacji na stronie gram.pl.